

Nº 110 Noviembre 2013

MEGAC SOLAS

Los mejores juegos en las

Assassin´s Creed IV Black Flag

La saga se reinventa con más accíon, aventuras y nuevos personajes con enjundia

PS4 - Xbox One

Nueva era Next-Gen

Mucho más allá que jugar

Super Mario 3D World

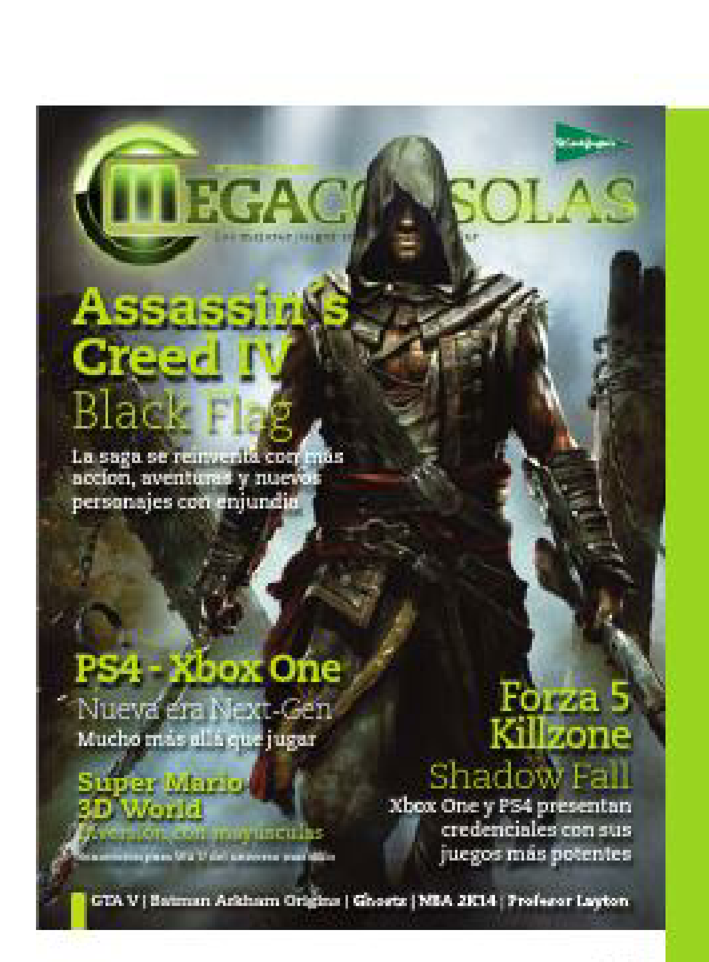
Diversión con mayúsculas

Renovación para Wii U del universo mariófilo

Forza 5 Killzone Shadow Fall

Xbox One y PS4 presentan credenciales con sus juegos más potentes

GTA V | Batman Arkham Origins | Ghosts | NBA 2K14 | Profesor Layton



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo, Penea, Gorrinch

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

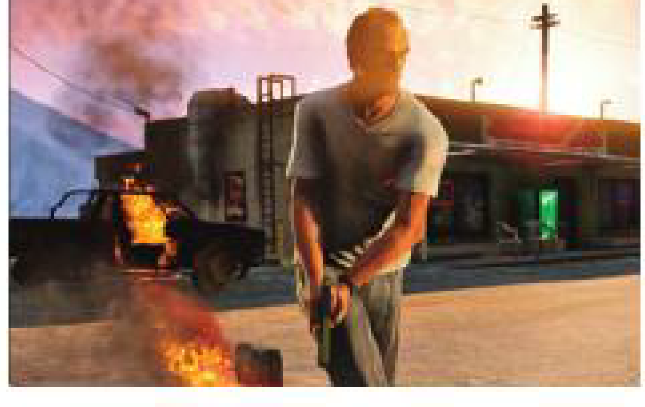
Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



Next-Gen

La capacidad del mundo de los videojuegos para reinventarse es ilimitada; llegado el preciso momento acomete un cambio que siempre va mucho más allá de lo esperado. La pauta es la innovación tecnológica, la creación de una herramienta con mayores prestaciones para el usuario que le permita incrementar su experiencia de juego respecto a lo conocido, incluyendo sofisticados servicios. Esta etapa tendrá connotación de era, será aperturista, creadora de nuevos frentes, capaz de concretar lo que fue un sueño en una realidad. Luego vendrá otro desafío, quizás en pocos años, en un lustro o quién sabe si en la siguiente generación, pero será un desafío con fecha. De esos retos programados llega el momento de cumplirse uno. Al caer está el extraordinario panorama anunciado por PS4 y Xbox 360. Así disfrutaremos con dinámicos videojuegos conectados a la red, con posibilidades sociales completamente integradas, con innovadoras funciones de segunda pantalla, con ingentes contenidos en connivencia con la nube, con aplicaciones digitales sin precedentes, con multiplicidad de opciones multimedia... Una gran declaración de intenciones, casi ya una realidad, de la que presumen las Next-Gen. Queda por ver cuál de las dos consigue ser el centro de entretenimiento definitivo de nuestro salón. El duelo está servido.

J.M. Fillol

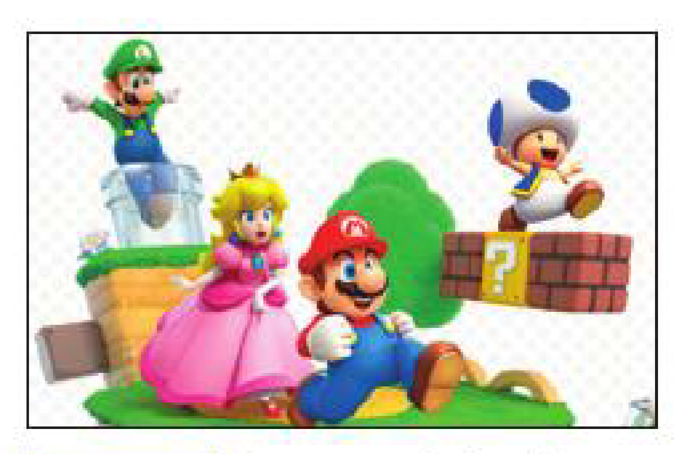




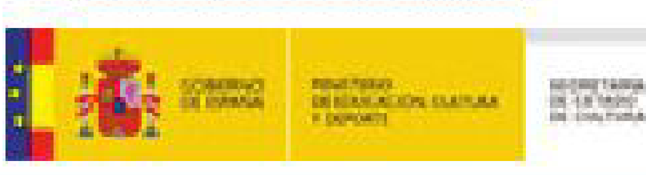








Proyecto desarrollado con la colaboración de:





Nueva portátil Nintendo 2DS

Con muchas de las prestaciones de 3DS, pero sin las 3D

Un nuevo miembro en la familia de las portátiles de Nintendo. Acaba de salir al mercado N2DS, más económica, más compacta y compatible con todos los juegos de N3DS.

Una vuelta a los orígenes. De la gran revolución que supuso en su día la aparición de las tres dimensiones sin necesidad de usar gafas en Nintendo 3DS y su hermana mayor Nintento 3DS XL, Nintendo regresa a las dos dimensiones con un máquina más compacta y robusta, en la que ha desaparecido la bisagra, por lo que ya no hace falta abrir y cerrar la consola a pesar de que sigue manteniendo sus dos pantallas, la inferior táctil y la superior en la que se sigue la acción de juego. El precio, bastante inferior al de sus hermanas mayores, es la gran baza de la nueva portátil que además es totalmente compatible con todos los juegos del catálogo de Nintendo 3DS (y retrocompatible, por lo que se podrá también rejugar los títulos de DS) y que precisamente por renunciar a las tres dimensiones ofrece una batería con hasta cinco horas de autonomía. La consola viene con una tarjeta de memoria de 4 GB y conexión wifi, para poder así descargar los títulos de la tienda online sin tener que comprar los cartuchos. Además ofrece los servicios habituales, como son los de conectar con amigos y con la comunidad global de Nintendo. Toda la diversión de Nintendo pero a un coste mucho más asequible. La compañía de Kyoto ha vuelto a dar en la diana.



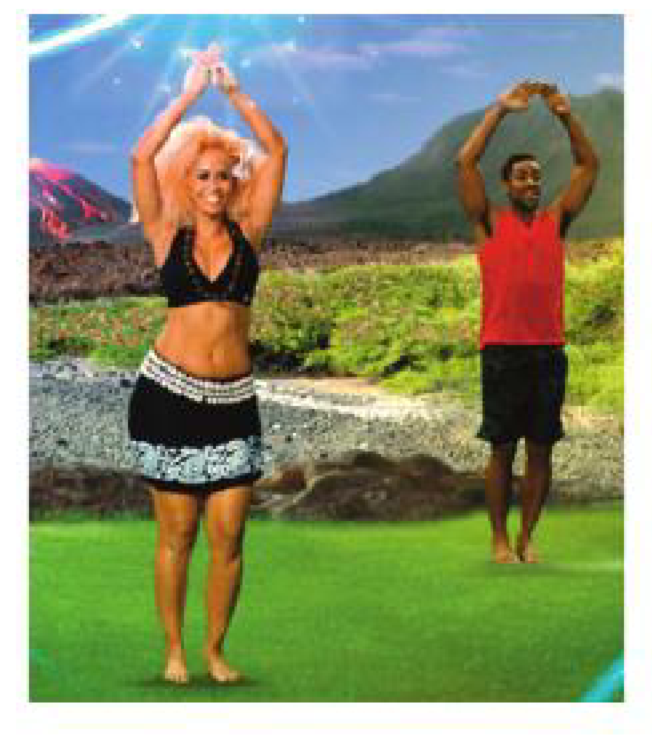
Mueve el esqueleto

Just Dance 4 - Zumba Fitness World Party

A ponerse en forma en familia y con los amigos con dos títulos de lo más marchosos que llegan justo para celebrar con música y coreografías las próximas fiestas.

Son dos de los juegos sociales más populares de los últimos años, ideales para disfrutar de las fiestas que se avecinan con amigos, familia y coreografías imposibles. «Just Dance 4», de Ubisoft, está ya en el mercado para todas las consolas y en breve llegará para las de nueva generación, tanto Xbox One como PS4. Enfocado especialmente al concepto de juego social garantiza horas y horas de baile y diversión. Por su parte «Zumba Fitness World Party», disponible para Xbox 360, Wii y Wii U desde el 5 de noviembre y a partir del 22 para Xbox One, cuenta con unos 40 nuevos temas musicales de lo más variados para ponerse en forma recurriendo a esta modalidad de fitness tan popular en los últimos años.





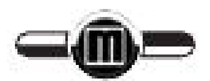
Need for Speed Rivals

Vuelven las carreras ilegales

Una nueva entrega de la saga «Need for Speed» llega a todas las consolas apostando de nuevo por la velocidad extrema en un mundo abierto con muchísimas posibilidades.

El 21 de noviembre estará en el mercado para PS3, Xbox 360 y PC el nuevo título de la conocida franquicia de carreras. El día 22 hará su debut en la Xbox One y el 29 de noviembre lo hará para la PS4. Electroni Arts no ha querido perder la oportunidad de llegar a todos los usuarios con este nuevo y emocionante juego en el que los jugadores se meterán en la piel de un policía o un corredor ilegal para explorar un mundo abierto en donde tendrán que ir superando una gran variedad de retos, todos a velocidades endiabladas. Además del modo individual, el juego dispone también de su modalidad multijugador tanto cooperativo como competitivo, permitiendo moverse de uno a otro con total libertad y sin transiciones al existir una total conexión entre las tres opciones. Nuevas ventajas para acelerar a nuestro aire por la carretera.





Caminando entre dinosaurios

La nueva aventura para Wonderbook

Sony y la BBC colaboran para llevar este asombroso documental al mundo Wonderbook, a través de una fantástica aventura interactiva que nos traslada en el tiempo a la época de los dinosaurios.

Un nuevo título para el periférico Wonderbook de PS3 llega a las tiendas el próximo 14 de noviembre. Se trata de la adaptación del exitoso documental homónimo de la productora británica BBC, que propone una aventura interactiva a través del tiempo para descubrir cómo era la Tierra en la época en la que estaba habitada por dinosaurios. Con solo pasar las páginas de su Wonderbook, los jugadores verán cómo estas asombrosas criaturas cobran vida a su alrededor gracias a la tecnología de la realidad aumentada y se pondrán en la piel de auténticos paleontólogos para descubrir todos sus secretos. Los jugadores podrán explorar distintos territorios, descubrir fósiles, piedras, animales, e incluso interactuar con los animales prehistóricos. Una aventura divertida y didáctica de la que podrán disfrutar todos los miembros de la familia.

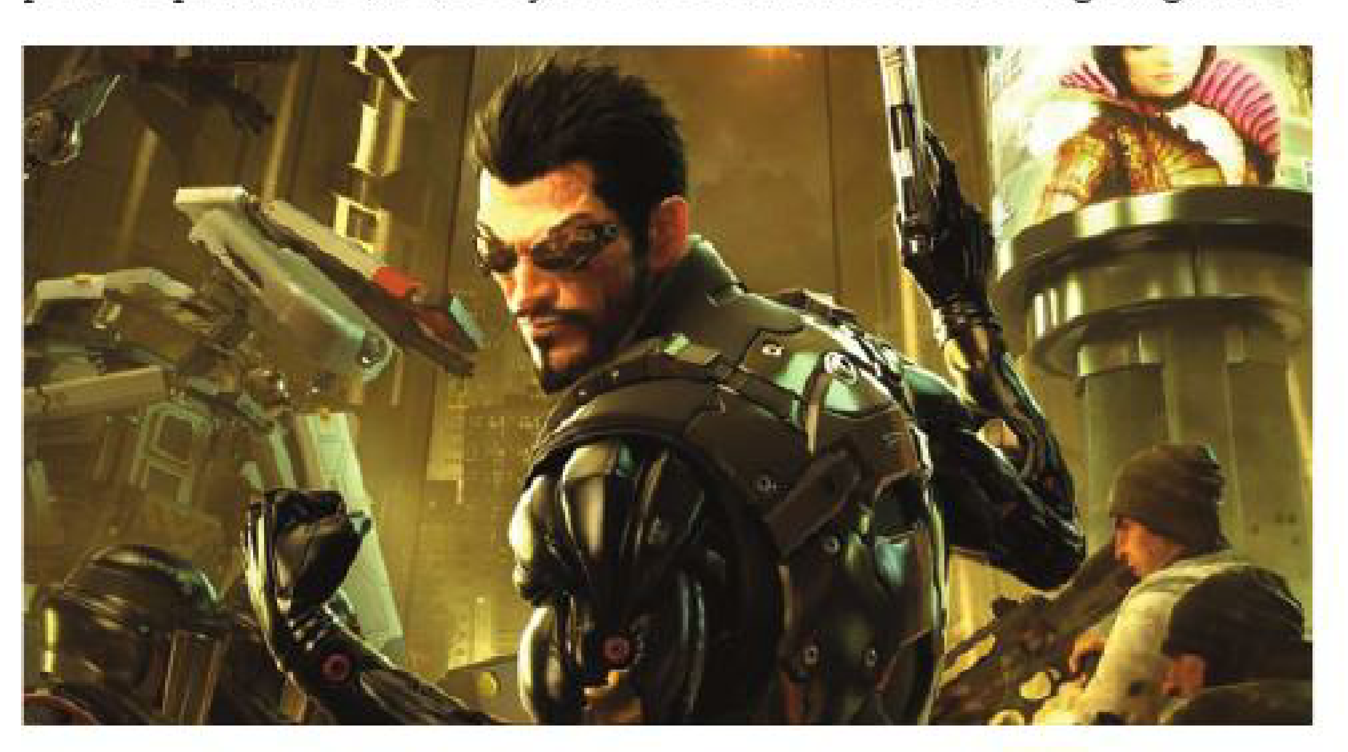


Deus Ex

Human Revolution Director´s CuT

Una nueva versión de este exitoso título de acción táctica aterriza con un montón de mejoras que corroboran una vez más su gran capacidad para reciclar la propuesta de juego.

Eidos Montreal acaba de lanzar al mercado una versión mejorada de su exitoso juego de acción «Deux Ex: Huma Revolution» bajo el título de «Deux Ex: Human Revolution Director's Cut». Cuenta con importantes mejoras y novedades relacionadas especialmente con el nivel y la calidad gráfica, con el diseño de las secuencias de lucha contra los distintos y poderosos jefes finales y también con la inclusión de nuevas modalidades de juego especialmente trabajadas en la versión de Wii U, gracias al uso de la segunda pantalla del GamePad. Un montón de novedades, por tanto, que aumentan la calidad de este adictivo juego ya disponible para Wii U, PC, PS3 y Xbox 360 a través de descarga digital

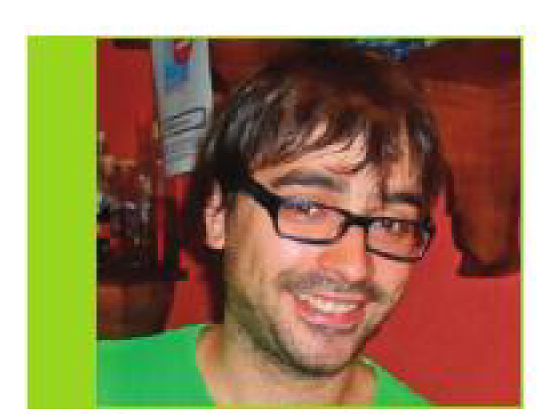


CLUB MEGACONSOLAS

Visita Club Megaconsolas en nuestras redes sociales: YouTube facebook twitter tuenti







Alejandro deja constancia de su devoción por el gran «Beyond: Dos almas»

Buenos juegos, buenas historias

facebook por Alejandro Pérez

Mi relación con los videojuegos siempre ha sido intermitente, al menos hasta hace unos años. De pequeño me picaba con mi hermana en el «Mario Kart» y jugaba a todo juego de plataformas que entraba en casa. Pero con los años fui tirando un poco más hacia los «Collin McRae» y por supuestísimo los «PES». Así que más que aficionado a los videojuegos era adepto a estas franquicias de deportes. Pero hace ya algunos años que las increíbles historias que llegan a través de los videojuegos me tienen totalmente enganchado. Evidentemente el «GTA» es un mundo a parte y lo está demostrando, pero «Beyond: Dos almas», muy distinto por supuesto, es de lo mejorcito que he probado hace muchos años. Se nota la mano de los tíos del excelente «Heavy Rain» detrás. Increíble realismo y emotividad en una historia totalmente adictiva que me quita demasiadas horas de sueño. No quiero ni pensar qué pasará cuándo llegue todo lo que queda por llegar en estos próximos meses.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



No te pierdas el tráiler de «FIFA 14» en Club Megaconsolas (https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas), disfrútalo y luego dinos de la forma más original posible qué te parece. Tu comentario puede hacerte ganar el juego.





CONCURSO EN FACEBOOK «FIFA 14»

Comenta el vídeo y podrás ganar un juego de «FIFA 14» y disfrutar de sus contenidos exclusivos para Xbox.

Visita Club Megaconsolas en Facebook, comenta el vídeo y podrás participar en el sorteo de 3 videojuegos de «FIFA 14» para Xbox 360. Vigencia Concurso: del 5 al 26 Noviembre.

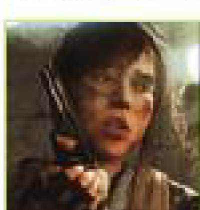
Tus comentarios en la red

Jose García, sobre GTA V - Facebook



Su lanzamiento se convirtió en todo un fenómeno en las redes y en vuestras casas. "Lo he comprado esta mañana después de hacer dos horas de cola, pero ha merecido la pena. Menudo currazo el de Rockstar".

Marcos León y Beyond: Dos almas - Facebook



El juego está protagonizado por Willem Dafoe y Ellen Page, y Megaconsolas estuvo en la presentación con el actor. "Qué gran actor, y seguro que un pedazo de juego; hay que probarlo ya". Pues nada, a jugarlo sin más demora.

Carlos Vila, concursos de Megaconsolas - Twitter



Nos encanta regalar juegos a través de nuestras redes: Grid 2, Diablo III... y hasta un lote de juegos "retro" del que Carlos fue uno de los afortunados. " Ya me han llegado los juegos, voy a dejarme los dedos a vuestra salud".

Robert Benítez, Wii Party U - Twitter



La gran apuesta de Nintendo para estas Navidades. Diversión con los amigos o en familia para Wii U con 80 minijuegos de lo más entretenidos. "Ya sé cómo pasaremos esta Nochebuena en mi casa". Pues a esperar a que llegue.

Juanlu Kris, FIFA 14. - Facebook



Otra vez FIFA vs. PES. ¿Y tú de quién eres? Debate abierto en las redes con empate técnico. Juanlu Kris aseguraba que "el PES es el de toda la vida y seguirá siendo el mejor". Otros como Ale Pérez, no están de acuerdo, "FIFA, sin duda".

El nuevo Kinect

Más intuitivo, más accesible y más preciso. Así es el nuevo Kinect, totalmente rediseñado para disfrutar al máximo de la Xbox One, que está a puntito de llegar al mercado. La idea es facilitar el ocio en el hogar. Poder jugar, acceder a las pelis y series... todo a través de los gestos y la voz. Como la anterior versión pero muy mejorada. Y en la red ya hay comentarios de unos cuantos que lo han probado (¿cómo, cuándo, dónde..? ¡enchufados!) y parece que ha gustado mucho, que la captura de movimientos es fidedigna y los resultados hacen que la experiencia de juego sea mayor. A disposición de todos cuando aparezca con Xbox One.





invizimals
7
www.pegi.info
¡Únete a la Caza!
Elige tu aventura y demuestra de lo que eres capaz.
Escanea este código con la APP gratuita de Invizimals y ¡verás como Tigershark cobra vida!
invizimals La Alianza
PS VITA
PlayStation.Vita
invizimals El Reino Escondido
PS3
PlayStation 3
* Descubre lo que puedes hacer con la realidad aumentada en tu PlayStation Vita.
* Captura a más de 150 Invizimals diferentes que aparecerán en cualquier lugar.
* Entrénalos y lucha en el nuevo modo combate para 4 jugadores.
* Acompaña a Hiro en su viaje al mundo de los Invizimals y ayúdales a defender su planeta del malvado ejército robot de los Xtractors.
* Transfórmate en uno de tus 16 Invizimals favoritos.
* Compatible con el modo de combate de PlayStation Vita.
A la venta el 30 de octubre,
solo en tu PlayStation 3 y PlayStation Vita.

Wii U



¡Más madera!

Wii U no se duerme en los laureles y prepara una batería de juegos para todos los gustos: plataformas, lucha, conducción, clásicos renovados… Y, por supuesto, con el protagonismo de los cracks de la casa. De traca.

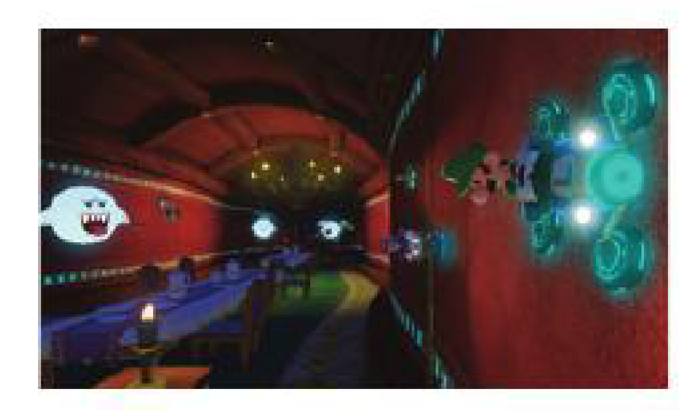
Mario Kart 8

Es una de las sagas que más alegrías ha dado a los jugones nintenderos y su salto a Wii U es de lo más esperado. No es para menos, viendo la brillantez de sus circuitos tridimensionales o sus carreras aéreas, submarinas y hasta con motocicletas. El rediseño de los circuitos permitirá más posibilidades y caminos alternativos, con la novedad de zonas de gravedad invertida ¡Acelera, si puedes!



Sácale partido

A su modo multijugador y su diversión multiplicada, a su nómina de corredores selectos de la casa, y a la integración con Miiverse que permite compartir con todo el mundo las carreras más alucinantes del año.



Te gustará…
si eres un fan de los juegos de karts clásicos, repletos de obstáculos, trampas, diabluras y guiños "metajugones". Y ojo a los nuevos vehículos, como los quads.

Nintendo
Primavera 2014
Multijugador online para 12

Las sagas más aclamadas de Nintendo multiplican su potencial con Wii U y trasladan su mundo único de diversión al control GamePad



Super Smash Bros.

El clásico de lucha multitudinaria de N64 vuelve, ahora con gráficos alucinantes y nuevos personajes y combos. Y ojo a los combates multijugador de hasta cuatro jugadores y a la opción de conectar Wii U y 3DS (ésta incluso podría usarse como mando de la primera), así como poder realizar intercambio de desbloqueables.

Sácale partido:

A su amplísima gama de arenas, movimientos y personajes: desde Mario, Link, Pikachu, Samus, Donkey Kong, Kirby o Sonic hasta los nuevos fichajes Mega Man, el aldeano de «Animal Crossing» o la entrenadora de «Wii Fit».

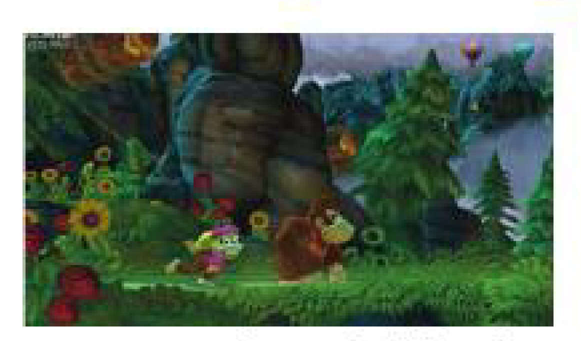


Te gustará…
si lo tuyo son las peleas a brazo partido pero con deportividad, y si tienes buen paladar para delicatessen históricas. También estará disponible en Nintendo 3DS.

Nintendo
2014
Multijugador y online



Donkey Kong Country Tropical Freeze

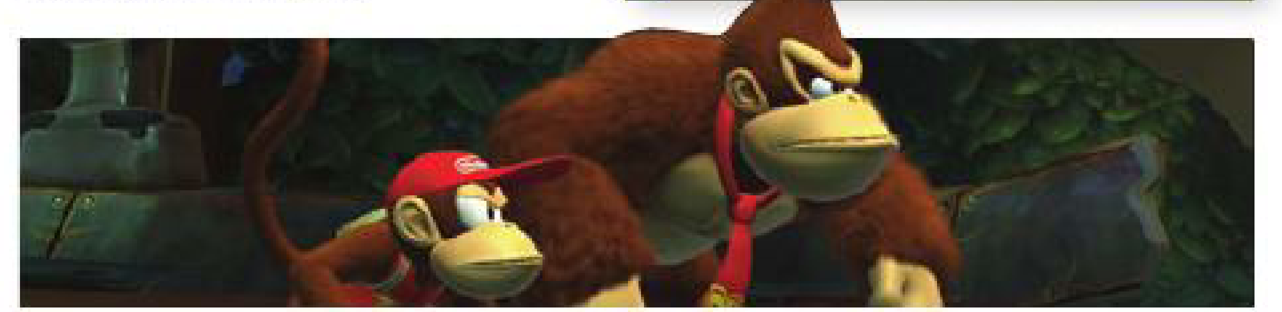


Nuestro gorila preferido salta a la liana de Wii U en una aventura trepidante en la que tendremos que salvar nuestra isla de las garras y cuernos de los vikingos. Cinco fantásticos escenarios y gráficos HD alucinantes le dan brillo a este juegazo.

Sácale partido:
Gracias a su estupendo modo cooperativo para dos jugadores, donde controlaremos a personajes como Donkey, Diddy, Dixie, que vuelve a la acción tras unas vacaciones. Todos, colaborando entre sí contra los vikingos.

Te gustará...
porque podrás disfrutar de la primera aventura completamente nueva del gran Donkey en tres años, adaptada a las avanzadas prestaciones de Wii U.

Nintendo
Principios 2014
Multijugador simultáneo



Bayonetta 2

Si su primera parte nos cortó la respiración, ¿qué decir de esta secuela largamente soñada? Nuevas armas y habilidades para su bruja protagonista, así como un sistema combativo de campanillas, adornan este hack'n'slash con estilo y parafernalia al servicio del ADN de la consola (pantalla táctil y Off-play).



Te gustará...
si lo tuyo son los combates con mucha espada y brujería, aliñados por un diseño fantástico y sexy. Te dejarás llevar por los "encantos" de su protagonista...

Platinum / Nintendo
2014
Multijugador simultáneo

Project Cars

Si PlayStation tiene «Gran Turismo» y Xbox «Forza Motorsport», Wii U tendrá, por fin, un simulador de conducción como mandan los cánones y las exigencias de los usuarios, cuya opinión ha sido esencial para armar un título redondo y ambicioso, dotado de realismo y espectacularidad.

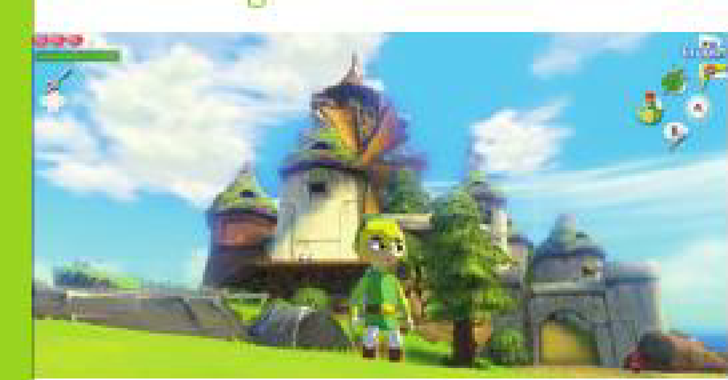


Te gustará...
seguro, y acaso porque llevas soñado con utilizar el GamePad como sofisticado volante y batuta de cientos de cochazos brutales. ¡Llegó la hora de acelerar !

Slightly Mad
2014
Multijugador y online

Los 7 magníficos

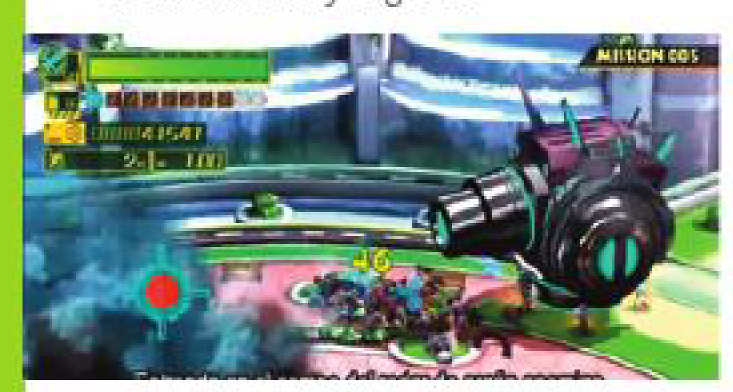
Aparte de las jugosas novedades, Wii U también garantiza horas de diversión y emoción con algunas de las joyas más recientes de su catálogo, con las que la consola se consolida en todo su poderío. Son los 7 magníficos del momento.



- **Zelda. The Wind Waker HD**
  Uno de los grandes clásicos de la GameCube vuelve a navegar en territorio Wii U. Extraordinarios gráficos, un argumento épico y una jugabilidad única de la mano del aventurero Link.
- **Lego City Undercover**
  Imaginativa y divertida historia desarrollada en una enorme ciudad hecha de piezas de LEGO para explorar libremente, con insólitos villanos y un detective protagonista de campanillas.
- **Pikmin 3**
  La nueva obra maestra de Miyamoto se expande majestuosamente a lo largo de innumerables mundos y con nuevos pikmin de lo más trabajadores. Un juego estratégicamente fantástico.



- **Super Mario 3D World**
  El primer juego de plataformas en 3D de Mario, al que pueden jugar cuatro jugadores a la vez. Con su esencia plataformera y aventurera, el fontanero y sus amigos dejan huella en la Wii U.
- **New Super Mario/Luigi U**
  Un dúo dinámico de excepción para una aventura onírica y soñadora como pocas. Retos, peligros y mundos fantásticos en un título plagado de asombros y bigotes.

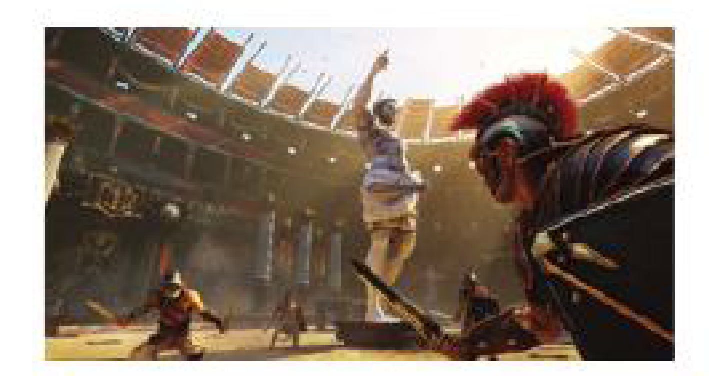


- **The Wonderful 101**
  Una auténtica reunión en la cumbre de superhéroes "outsiders" que tendrán que unir fuerzas para salvar la ciudad. Gran tajada cooperativa para una diversión única y brutal.
- **Monster Hunter 3 Ultimate**
  La parada de los monstruos se detiene en la Wii U poniendo de relieve su excelencia gráfica y combativa. Una cacería de criaturas enormes y feroces que nos deja con la boca abierta.

Ryse Son of Rome

Xbox One se estrena con títulos que pretenden ser referentes en su género, pero al mismo tiempo tan originales como este simulador de combate en la Roma imperial.

En la época de gigantes televisiones y equipos de sonido Home Cinema, lo que pide la tecnología doméstica es un espectáculo audiovisual capaz de explotar la notable inversión que suponen estos cachivaches. Xbox One tendrá desde el día de su lanzamiento su ración de fastuosa potencia técnica: «Ryse». Desarrollado por el estudio puntero en gráficos, Crytek, el juego nos lleva a manejar a Marius Titus, un centurión romano con una historia similar a la de Máximo en la peli de Gladiator. Tras perder a su familia, viviremos la evolución del protagonista desde su niñez hasta su ascenso a la gloria como comandante militar. Hasta ahí, nada que no hayamos visto en títulos como «God of War» o «Spartan: Total Warrior». Como avanzábamos, la verdadera revolución es su aplastante entorno visual. La magnitud de las batallas y el detalle al representarlas marcan sin duda un antes y un después no sólo en los beat'em up, sino en cualquier juego que pretenda mover a cientos de personajes en inmensos mapas. La expresividad de los luchadores, sus animaciones, el estilo cinematográfico, el abrumador sonido... es difícil destacar un aspecto más sorprendente que otro. En las versiones iniciales nos ha impactado el despliegue técnico, si bien en el control aún quedan algunos puntos por aclarar. Si hacen un buen trabajo con la jugabilidad, estaremos hablando de uno de los títulos más importantes de la nueva era Next-Gen. Y, más que probablemente, de una nueva saga.



«Ryse» recuerda a «God of War» por su gran apartado gráfico y ambientación, pero su enfoque es distinto

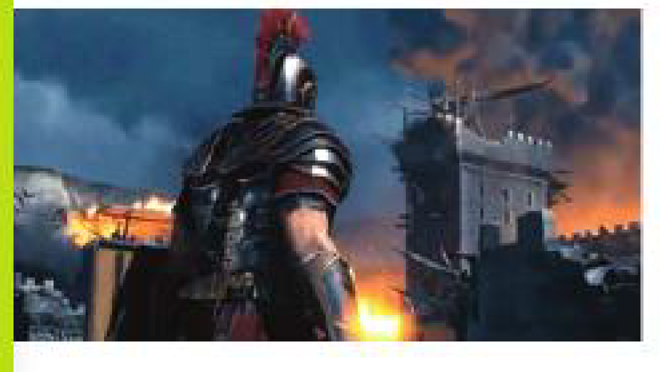
No se basa rigurosamente en acontecimientos históricos, pero el realismo de «Ryse» es magnífico, apostando por un estilo de lucha crudo y más estratégico que otros títulos del mismo género. Los personajes se mueven de forma contundente, demostrando su fuerza, y hay movimientos finales que se ejecutan pulsando una combinación de botones en el momento justo.



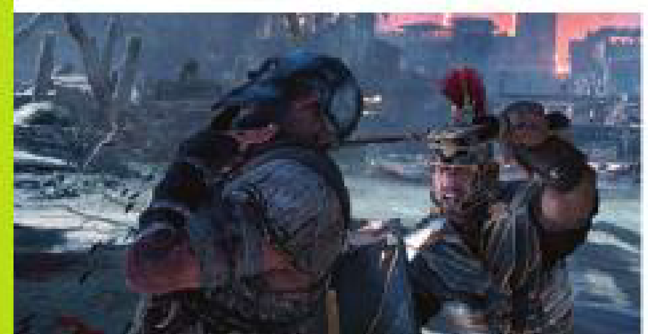


Forma de juego

El multijugador de «Son of Rome» consistirá en una representación del circo romano, público enfebrecido incluido. De forma cooperativa, dos jugadores se enfrentarán a infinidad de



pruebas en escenarios cambiantes, ya que la arena de combate se transformará en frondosas selvas con animales o en campos de batalla con trampas. Además de personalizar la apariencia de nuestro luchador, deberemos encomendarnos a una divinidad antes de comenzar la partida, y según cuál elijamos, nuestras habilidades serán diferentes.

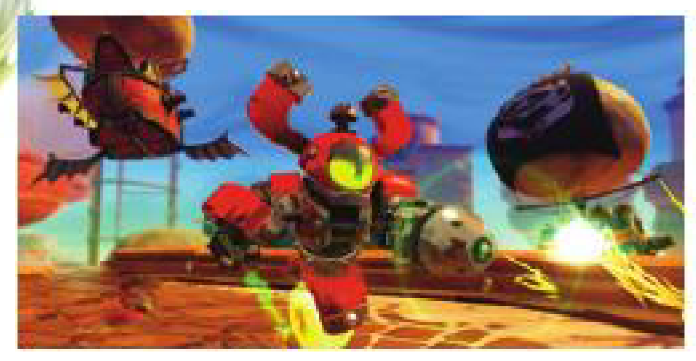




Skylander
Swap Force

Tercera entrega de la popular saga de Activision, plagada de novedades que prometen más aventuras y mayor diversión.

Y es que se incorporan 16 nuevas figuras reales al mundo Skylanders totalmente personalizables. Es decir, puedes crear figuras nuevas con movimientos y



habilidades diferentes al intercambiar el torso de unas con las extremidades de otras. Haciendo un cálculo rápido nos salen 256 combinaciones que pueden interactuar con los personajes de las anteriores sagas. Acierto de Activision, que le saca máximo partido a la nueva tendencia de mezclar juguetes reales con videojuegos. En cuanto a la aventura sigue la línea de emocionantes enfrentamientos con tremendos enemigos, en esta ocasión controlando a un grupo de élite de Skylanders que se hacen llamar los Swap Force y que por la intervención divina de un volcán reviven de una muerte trágica, intercambiando entre ellos las partes despedazadas de sus cuerpos. Ambientado en un mundo rico en detalles y con una calidad gráfica destacada, los jugadores disfrutarán de una aventura completamente nueva con 40 nuevos personajes coleccionables, con poderes y personalidades propias.

16 nuevos personajes intercambiables, 40 nuevos personajes en total y gráficos de nueva generación hacen de este título el más completo e innovador de la franquicia.

Activision | Aventura | Octubre | 7+ | www.activision.com

El juego cuenta con un motor gráfico de nueva generación. La versión para 3DS ofrece una aventura única con niveles exclusivos y tres personajes nuevos.



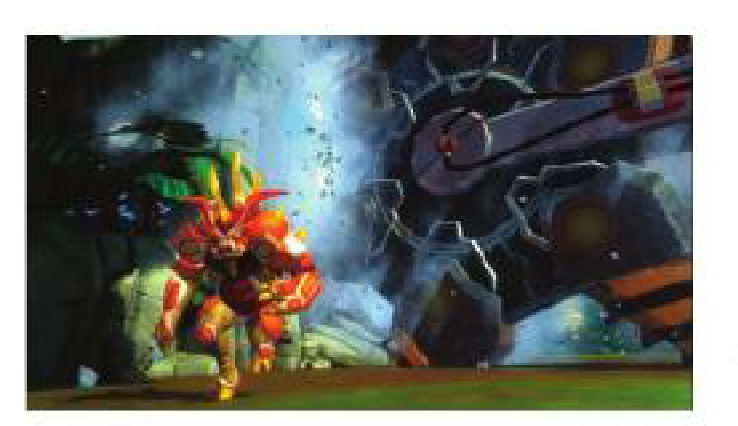
Fdo. Penea



Invizimals
El Reino Escondido

Los Invinzimals dan el salto a PS3 con un título que podrás interconectar con otro nuevo de la serie en PS Vita.

La conocida saga Invizimals, desarrollada por el estudio español Navorama, llega por primera vez a PS3, y lo hace con una



aventura de acción en tercera persona donde daremos vida a Hiro, un joven héroe que debe salvar el Reino Escondido de un ataque de robots. Para ello tendrá que convertirse en un Invizimal (hay 16), aprovechar sus habilidades, librar emocionantes batallas contra poderosos enemigos, explorar territorios y resolver numerosos puzzles a lo largo de seis niveles. La dinámica de juego respeta el espíritu de la saga y la inmersión está apoyada por la mayor calidad gráfica de PS3, aunque carece del encanto de la Realidad Aumentada para capturar a las célebres critauras. Aunque no es del todo así, ya que podemos interconectar la aventura con la de «Invizimals: La Alianza», un nuevo título para PS Vita. No obstante ambos juegos tienen un argumento común y funciones interplataforma para disfrutar de ellos con otros jugadores. La experiencia para los fans será verdaderamente gratificante.

La posibilidad de interconectar las aventuras de «El Reino Escondido» (PS3) y «La Alianza» (PS Vita) es toda una innovación que hará las delicias de los fans de la serie.

Sony| Aventura gráfica | Octubre | 3+ | http://es.playstation.com

«Invizimals: La Alianza» convertirá al jugador en un auténtico cazador usando el sistema PlayStationVita para capturar y entrenar a 140 Invizimals con nuevos y divertidos mecanismos.



Assassin's Creed IV Black Flag

Ubisoft | Aventuras, acción|
Noviembre | 18+
http://assassinscreed.ubi.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Contenidos descargables

Las misiones incluidas en el disco estándar dan para decenas de horas de juego, pero si quieres alargar un poco el tema, Ubisoft te da la opción -previo pago- de descargar una historia adicional. Seguirá los acontencimientos de Adewale, el segundo de a bordo del capitán Kenway, quince años después de la historia principal del juego. Es, por tanto, un epílogo con argumento propio, algo que sinceramente preferimos a los capítulos "perdidos" de los protagonistas que hemos visto en anteriores entregas y que omitían episodios.

Alístate, pirata

La Orden de los Asesinos necesita a guerreros como Kenway, pero también aliados dispuestos a apoyarles. Por eso seguirá siendo importante reclutar soldados simpatizantes con nuestra causa que sean capaces de asistirnos de vez en cuando con músculo y valentía. De hecho, según ganen experiencia en diferentes misiones, podremos ascenderlos a capitanes de sus propios barcos, formando una auténtica armada pirata. El sistema es heredero directo del visto en «Assassin's Creed: La Hermandad».Y a buen seguro que la ayudita nos va a garantizar más acción.



1715. La crueldad, la codicia y la corrupción surcan el Caribe bajo pabellón pirata. Tres pautas perfectas para ambientar el nuevo «Assassin's Creed».

La cuarta entrega oficial de «Assassin's Creed» nos lleva unos cuantos años antes de los acontecimientos del tercer capítulo, adentrándose de lleno en la época dorada de la piratería. Entre todos los capitanes rebeldes que pueblan las aguas del Caribe, la historia de «Black Flag» sigue las correrías de Edward Kenway. Respetado por el mismísimo Barbanegra, su despiadado carácter y pétreos principios le conducirán inexorablemente a protagonizar una nueva guerra entre la Orden de los Asesinos y los Templarios.

Las nuevas localizaciones nos llevan por tres ciudades principales (la Habana, Kingston y Nassau) y más de cincuenta escenarios adicionales de menor tamaño. Puesto que el método principal de transporte es el barco, aproximadamente el cuarenta por ciento del tiempo nos lo pasaremos a bordo de nuestro navío, el Jackdaw, que cuenta con importantes posibilidades de mejora. Desde la embarcación podemos usar catalejos, con los que echar un vistazo a islas desiertas y averiguar si hay animales salvajes a los que cazar, o posibilidades de encontrar un tesoro oculto. Siguiendo con las novedades, el entorno acuático nos obligará a bucear con frecuencia, ya sea para evitar miradas indiscretas o para explorar el fondo marino. Con esto se acaba una de las situaciones más ridículas de anteriores capítulos de «Assassin's Creed»: cuando Altaïr caía en el agua, moría ahogado instantáneamente. Ahora puedes llegar a nado a cualquier lugar que veas, y verás muchos desde el principio, porque «Black Flag» te permite explorar su inmensidad prácticamente desde el principio.

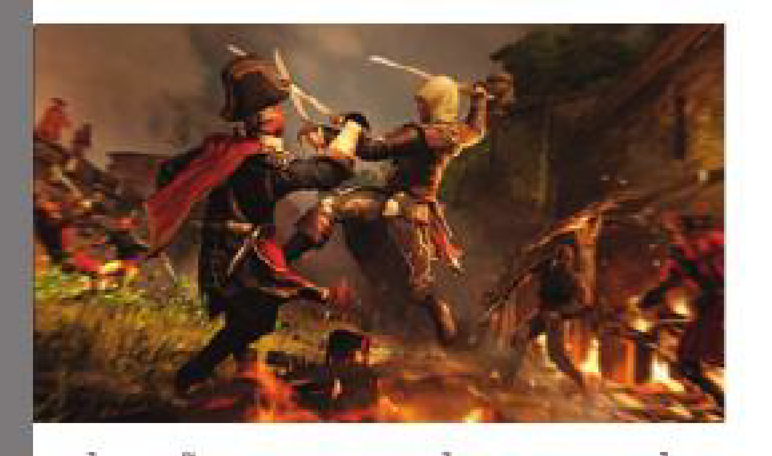
En el apartado técnico, «Black Flag» alcanza la cima en las consolas actuales y da una buena muestra de las posibilidades de la nueva generación. En Wii U, Xbox 360 o PS3 los escenarios son magníficos, invitando siempre a la exploración, mientras que en Xbox One y PS4 se han potenciado las texturas y la tasa de frames por segundo. Si hablamos del sonido, hay que hacer mención aparte a las batallas navales, acompañadas de unas músicas increíbles y atronadores cañonazos. La línea de sacar un juego al año por parte de Ubisoft, con esta franquicia está dando estupendas sorpresas para un título de estas características. Historia en general interesante, multitud de maneras de afrontar la misma tarea, cambios en la jugabilidad... y como gran novedad, la opción de puntuar las misiones una vez terminadas. Es decir, que puedes hacer llegar tu opinión a los creadores del juego sobre si te ha gustado una pantalla en concreto. ¿No estás deseando echarte a la mar?

> La inmensidad del escenario que hay por explorar y el carisma del protagonista son los mayores alicientes de esta gran aventura

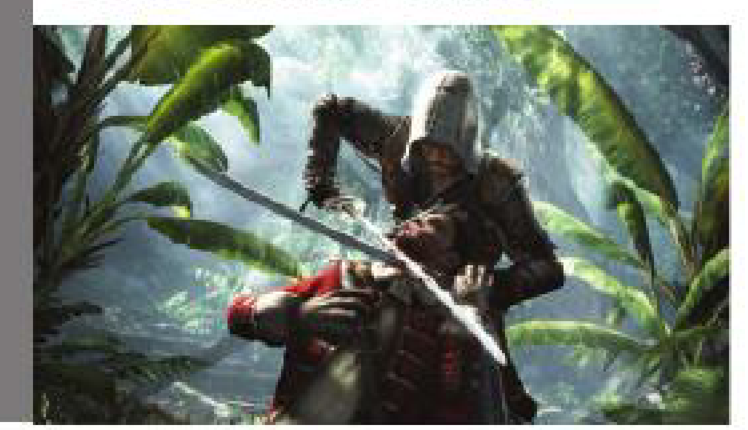
El elemento acuático es esencial en el mundo por el que nos moveremos en «Black Flag». Además de navegar el Caribe de punta a punta y enfrentarnos en apoteósicas batallas navales a enemigos temibles, habrá tiempo para otras actividades como la caza de ballenas. Eso en la superificie, pero también podremos bajar a las profundidades del mar donde habrá peligros y tesoros ocultos que esperan ser descubiertos.

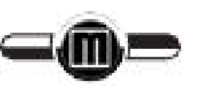
Guía de juego

Cada entrega de «Assassin's Creed» se adapta con fidelidad absoluta a la época en la que se desarrolla su historia, conservando siempre las dosis de acción y emoción propias de la franquicia. «Black Flag», además de utilizar armas como machetes ocultos y un poco de juego sucio en los combates cuerpo a cuerpo, destaca sobre todo por los asaltos a fortalezas. Tras una ronda



de cañonazos, con los que se derrumban las defensas del fuerte en cuestión, hay que liarse a mandobles con los supervivientes y acabar con el líder del bastión, que aunque suele huir al vernos de cerca, se trata de un enemigo poderoso cuando nos planta cara. Una vez derrotado, podemos elegir si perdonar a los supervivientes, alistarlos o pasarlos por la espada; depende de tu estado de ánimo, pero si los reclutas, seguramente te acabarán siguiendo hasta la muerte. La magnanimidad tiene su recompensa. Se ha eliminado la opción de muertes silenciosas por parte de nuestros socios, para que determinadas partes del juego no sean demasiado fáciles.







Grand Theft Auto V

Rocksatr | Acción, aventura | Septiembre | 18+
www.rockstargames.com/V/es_es/

Gráficos | 6/6
Jugabilidad | 6/6
Sonido/FX | 6/6
Originalidad | 5/6

Cinefilia

Aparte de la habitual trama mafioso-atracadora-prostibularia, en esta entrega se ha tirado más de cinefilia que nunca. No hay más que ver el corto “Capolavoro” (entre Jodorowsky y Pasolini) que proyectan en los cines de Los Santos. O la ambición de Michael por ser productor, aunque sea con sus métodos habituales. O los entrañables y veteranos coleccionistas de fetiches y basura de las estrellas, con los que Trevor hace buenas migas. Por no decir los “amores perros” entre Franklin y su servicial (y mordedora) mascota Chop, complemento ideal en algunas misiones ¡Esto es Vinewood!

Sorpresas te da Los Santos

Cada paso que damos por Los Santos y alrededores es un desafío a nuestra capacidad de asombrarnos, cada vez más atrofiada. Ver cómo a nuestro protagonista le engulle un tiburón nada más haber aprendido a nadar, o le abducen unos extraterrestres, lanzándole a la tierra desde su nave, comprobar las mil maneras de morir que tienen nuestros vecinos, montar en bici, practicar triatlón alegremente... Todo son descubrimientos divertidos y curiosos. Aunque la sorpresa más mayúscula es Trevor, el chalado indomable que voló sobre el nido del cuco, la mayor atracción de este circo a tres pistas.



Sigue asombrándonos y enamorándonos la última obra magna de RockStar: más grande, más fuerte, más violenta. Sin duda, el juego del año.



A estas alturas, todo jugón viviente sabe de las excelencias de la última obra maestra de RockStar, de su plusmarca en taquilla (un billón, con "b" de barbaridad, de dólares al tercer día de su lanzamiento), de su trío calavera protagonista y de su virtuosismo a la hora de revivir hasta el límite las constantes vitales de una de las franquicias señeras de este negocio: Mafia, delincuencia, autos locos, armas estratosféricas, corrupción, malas calles, mala leche, comportamientos perturbados, música de la buena, chicas, chicas, chicas... Todo lo que has deseado de un «GTA» lo hallarás en este juego total, un "opus" del sandbox que reúne lo mejorcito de una saga que arrancó en 1997, lanzándola a otra dimensión.

Y es que 200 millones de dólares de presupuesto parece el precio justo para armar un taco de características descomunales. Quizá «GTA V» carezca del dramatismo casi noir del inolvidable «GTA IV», tal vez esté influido más por la pequeña pantalla que la grande (desde "Breaking Bad" a "Embargos a lo bestia", sin olvidar "Los Soprano"), y para algunos no deja de ser una secuela de «GTA San Andreas». Pero la verdad es que, cuanto más nos adentramos en Los Santos y alrededores, más nos asombra la capacidad de fabulación y la "visión lateral" y ultradetallista que RockStar ha sido capaz de imprimir al juego.

«GTA V» nos presenta un trío de personajes (a los que podremos manejar independiente y alternativamente, según la misión) que representan el ruido, la furia y el desencanto de nuestra miserable sociedad: el "pardillo" Franklin, que como el negro Carl de "San Andreas" irá enfangándose en un pozo fuera de la ley por culpa de las malas compañías; el veterano Michael, un atracador prejubilado, millonario y cansado de aguantar a su adúltera mujer y sus caprichosos hijos, que tendrá que volver a la acción inesperadamente; y Trevor, su antiguo socio, un zumbado con TNT en las venas y que para muchos representa el auténtico antihéroe de la saga: renegado, politoxicómano e hiperviolento. Porque «GTA V» rezuma violencia y hostilidad por todos sus poros. Pero también humor (cafre y sarcástico, según), acción y adrenalina a lo largo de sus casi 70 misiones principales e infinitos retos y desafíos secundarios, buena música en sus más 15 emisoras, cameos y guiños, área recreativa (sobre todo en su modo online, un mundo aparte para fardar, atracar, tirarte en paracaídas, organizar carreras de coches...), y un largo etcétera. ¿Quién da más? El rey ha vuelto, y a este no le hace falta pasar por el taller.

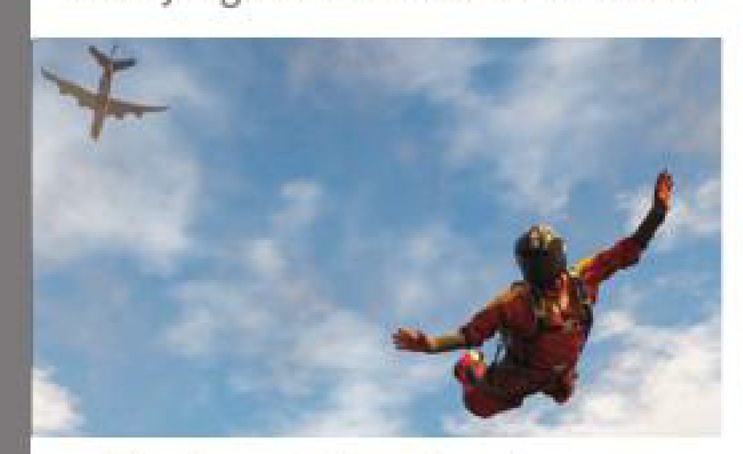
> Un trío de personajes memorables y jugables, escenarios inmensos y ese toque «GTA» inimitable definen este título brutal



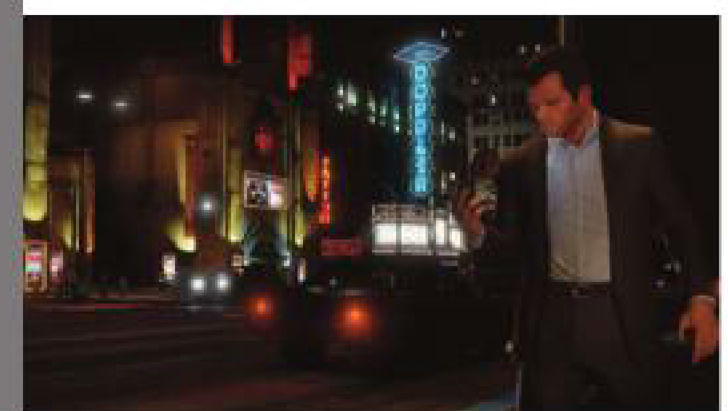
Sin duda, el psicópata y maníaco Trevor es una de las grandes atracciones de «GTA V». Un tipo con un look entre Jack Nicholson y Luis Tosar, experto aviador y con muy poco respeto por la vida y las convenciones sociales en general. Sus "idas de olla" y la relación tóxica entre su viejo compinche Michael y su nuevo colega Franklin marcarán el nudo y la columna vertebral de este juegazo a tres bandas.

Guía de juego

Desde las colinas relucientes de Vinewood hasta el desierto de Grand Señora, desde las arenas de Paleto Bay hasta las Montañas Tataviam... This land is your land. Y la mejor manera de disfrutar de «GTA V» (a veces las misiones huelen demasiado a déjà vu, no nos ceguemos) es coger carretera y manta y disfrutar de una de las geografías más extremas y extensas de la historia de los videojuegos. La oferta es casi inabar-



cable: cines, clubes de strip-tease, peluquería, tiendas, talleres, locales de tatuaje, escuela de vuelo, campos de golf o de tiro... Aburrirse es imposible en este juego. Y enviciarse más que probable, así que ojo. A diferencia de las malas calles de Liberty City, donde era casi extasiante conducir por Times Square escuchando a Jarre o a Miles en la radio, aquí la aventura es más rural, más campestre, quizá por la lección magistral aprendida de «Red Dead Redemption». A veces echamos en falta pedir un taxi a cada esquina, pero nos compensa encontrarnos con la fauna autóctona, los friquis de secano y las señoritas de vuelta de todo. Eso sí, las nuevas tecnologías (ese smartphone siempre a punto) también nos echan un cable.



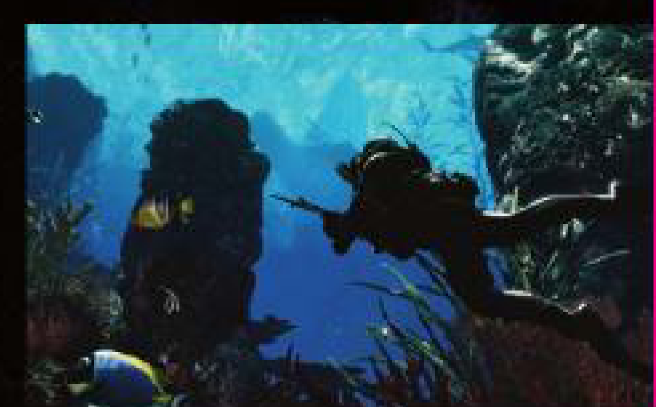
Call of Duty Ghosts

Activision | Shooter | Noviembre | 16+
www.callofduty.com/es/ghosts

Gráficos | Jugabilidad | Sonido/FX | Originalidad







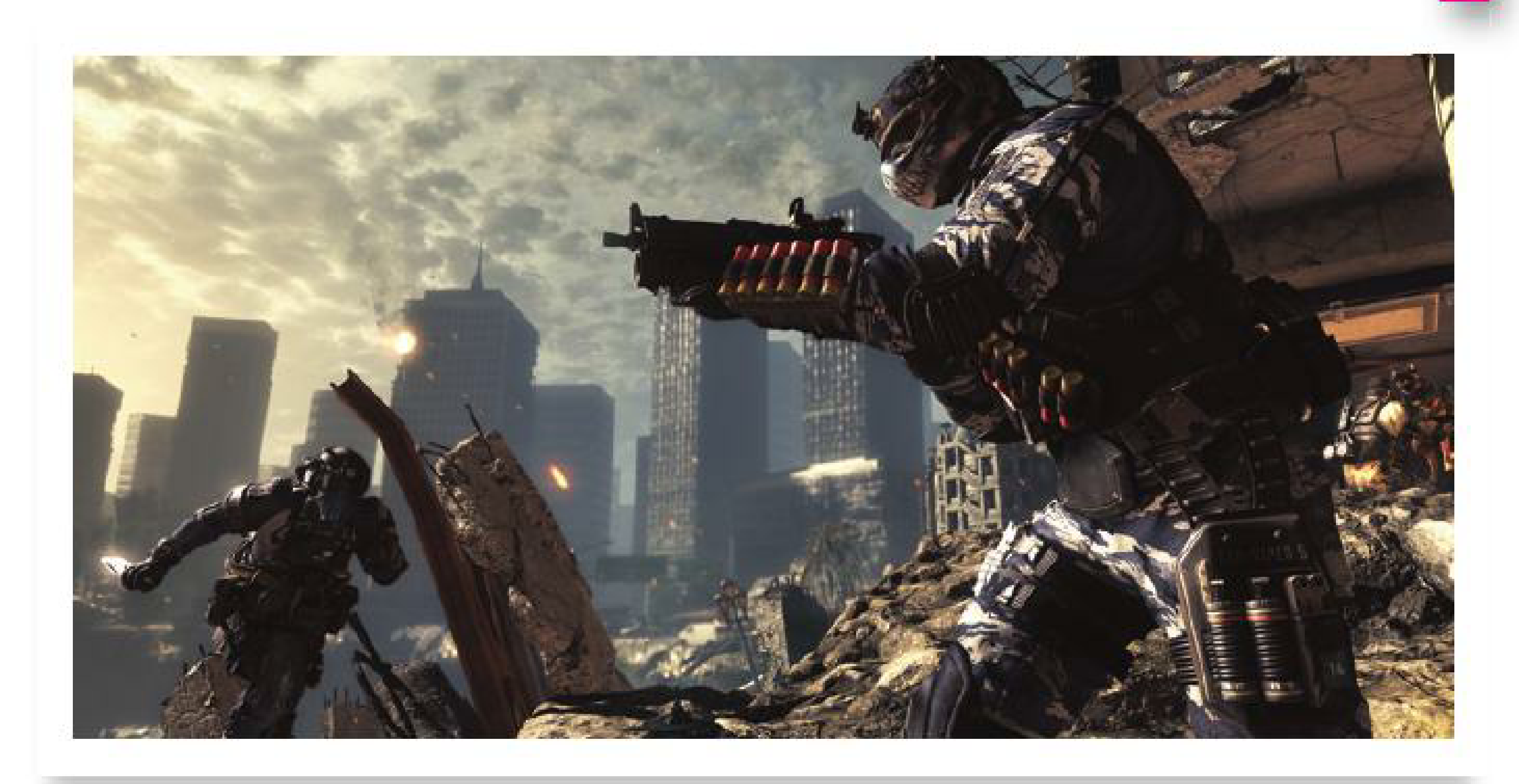
Mundo espacial

Uno de los objetivos del grupo de desarrollo de este «Ghosts» era mejorar la experiencia del modo individual o singleplayer, y para ello han puesto especial énfasis en situar la acción en los lugares más recónditos del planeta. El más destacado es sin duda el que tiene lugar en el espacio, donde cambia ligeramente la percepción de juego, guiando al jugador por una serie de situaciones catastróficas que no olvidaremos en mucho tiempo. La espectacularidad es una de las características que «Call of Duty» guarda como oro en paño.



Guerra entre clanes

Esta edición presenta un buen número de novedades en el plano multijugador. Entre todas las disponibles, probablemente la más destacada sea la denominada 'Guerra entre Clanes', un modo que como su propio nombre indica pretende enfrentar a dos colectivos de jugadores de cualquier parte del mundo entre sí cada cierto tiempo. La intención de Activision es hacer de esta opción uno de los ejes del multijugador, ya que ofrece la posibilidad de decidir desde casa qué jugador o qué equipo es el más destacado de nuestro barrio para luego buscar nuevos retos.



Acción, espectacularidad y mucha adrenalina esperan en «Ghosts», la última entrega con la que Call of Duty planea conquistar el mundo.

El espacio, un nuevo lugar que explorar, con cambios significativos en la manera de enfocar la acción, se convierte en el principal protagonista de «Call of Duty: Ghosts», la última entrega de la popular franquicia de Activision. Desarrollado por Infinity Ward, la aventura protagonizada por Logan nos lleva a protagonizar un conflicto a escala mundial que toma tintes cada vez más catastróficos, y con el que se pretende dar una nueva vuelta de tuerca al concepto tradicional que la saga ofrece desde hace más de un lustro.

Sin apenas cambios significativos en la mecánica de juego, «Ghosts» centra la atención en guiarnos por un sinfín de escenas capaces de disparar nuestra adrenalina, dignas de una superproducción de Hollywood, con un amplio abanico de localizaciones entre las que destacan por méritos propios el espacio, nuevo patio de recreo en el que disputar intensos duelos, tanto dentro del modo individual como en el multijugador. Los objetivos encomendados por los altos mandos son variopintos, haciendo de esta entrega una de las más versátiles y entretenidas.

Es la primera vez que «Call of Duty» da el salto generacional a las consolas next-gen, algo que se aprecia en el aspecto que lucen los escenarios e incluso los personajes secundarios que nos rodean. Por suerte, este planteamiento trasciende el modo individual y afecta también al multijugador, un apartado en el que se han introducido un buen puñado de novedades. Entre todas destaca la Guerra entre Clanes, en un intento de globalizar la lucha armada, y la necesidad de cooperar para obtener el éxito en el modo Squad, donde es imprescindible unir fuerzas entre varios jugadores para demostrar que la cooperación no se ha dejado de lado en esta entrega, uno de los problemas que acusaban anteriores versiones de «COD».

> Pura acción a 60 FPS sin perder un ápice de la esencia de Call of Duty. Nueva historia pero misma carta de presentación

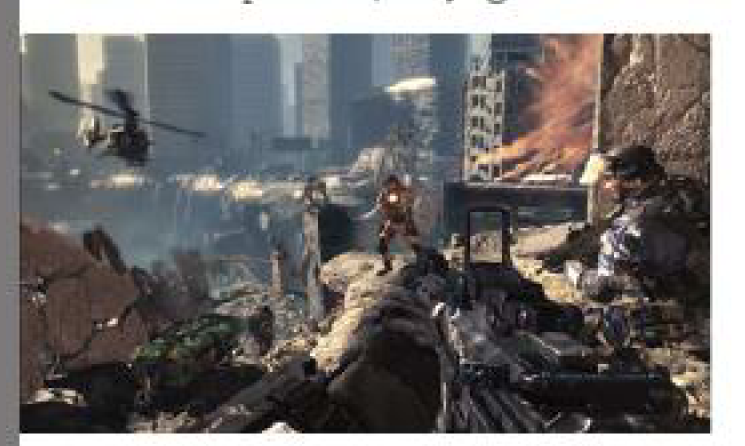
Aunque no encontramos grandes novedades en el planteamiento de juego –avanzar, eliminar a todos los enemigos y presenciar con intriga la próxima escena cinemática-, la esencia de Ghosts busca ir un paso más allá que sus coetáneos ofreciendo altos valores de producción y más integración entre los mapeados y los jugadores o, lo que viene a ser lo mismo, más posibilidades para explorar los mapeados, zonas ocultas, secretos por descubrir, etcétera.

Tremendamente adictivo, Call of Duty no sello característico para lanzarse un año más a la conquista del mundo, una misión que cada año parece estar más cerca de su alcance.

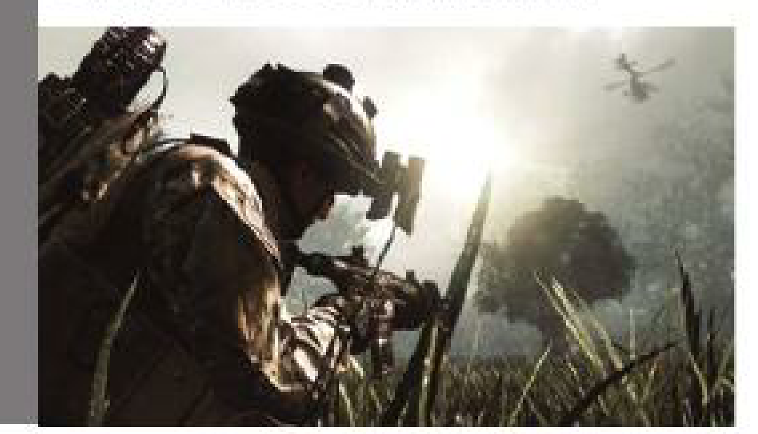
Si por algo destaca esta nueva edición de Call of Duty es por su evidente gusto por el denominado 'fotorrealismo' del que hace gala durante la aventura. Al igual que en anteriores entregas, la acción se funde con escenas de vídeo con metraje real que dejarán boquiabiertos a los jugadores más exigentes en este sentido. Del espacio al corazón del conflicto: Ghosts es una auténtica experiencia visual.

Guía de juego

"Tu personaje, tu mundo y a tu manera". Así describen los creadores de «Ghosts» el modo multijugador de esta última entrega, en la que se han pulido defectos del pasado y se han añadido algunas de las demandas que los expertos venían reclamando desde hace algún tiempo. Esto nos lleva a encontrarnos ante un mundo más dinámico que en el pasado, con un amplio abanico de nuevos mapeados, 16 jugadores al



unísono, habilidades específicas para cada clase de soldado y un sistema de adquisición de experiencia basado una vez más en los perks. Lógicamente también hay nuevas modalidades con la que se exprime el sistema tradicional, como el modo cooperativo Squad, con las que se ofrecen nuevos argumentos para convencernos de que la unión hace la fuerza. Sin embargo, el punto álgido del multijugador se encuentra en la transformación de los escenarios, que puedan cambiar por completo las condiciones de juego para dar cierta ventaja a uno de los bandos enfrentados. En el multijugador todo depende de nuestra pericia, así que el entrenamiento –y conocer los mapas al dedillo- resulta de nuevo fundamental.



FIFA 14

Uno de los títulos más esperados y superventas de cada temporada salta al césped con mayores dosis de autenticidad y espectáculo que nunca, que ya es decir.

Será casualidad que, este año, «FIFA» lleve el mismo dorsal 14 de aquel holandés errante que revolucionó el deporte rey? Pues seguramente no, porque tanto Cruyff como esta edición son sinónimos de fútbol espectáculo, jugadas de salón y apertura de horizontes. Y, sobre todo, juego deslumbrante en equipo, ya que, este año, la faceta colectiva (y online, por supuesto) es la que más brilla en este «FIFA» que hace honor a su spot televisivo, con todo el dream-

Medio millar de equipos licenciados y un despliegue de movimientos, regates y disparos más realista

team capitaneado por Messi (cómo no) galopando juntos tirados por los caballos de su motor Ignite, una tecnología etiqueta negra que ha hecho posible que se perfeccionen y limen los escasos puntos flojos de su anterior edición, que ya marcó un punto y aparte en la veterana franquicia. Empezando, desde luego, por sus dos señas de identidad: realismo y showtime. Lo primero queda garantizado por un despliegue de ligas (más de 30, incluyendo exotismos como la árabe, la coreana, numerosas sudamericanas y varias divisiones de las mejores europeas) y de jugadores (cerca de 15.000) y por una artesanía brutal de los desarrolladores a la hora de clavar los movimientos de cada crack, tanto estáticos como en carrera (nada de trompicones ni efectos tijera). Lo segundo se logra gracias a la inclusión de nuevos regates avanzadísimos y de chutes estratosféricos pero nada de ciencia-ficción, ya que las defensas también se han reforzado con el cuchillo entre los dientes. Aparte de estos pilares, es imposible no destacar el excelente modo carrera, los nuevos retos y minijuegos de entrenamiento, la banda sonora siempre tan cuidada… En fin, un prodigio arcade. Que ruede el balón de oro.

¿Te imaginas enfrentar en un mismo partido a Messi con Pelé? Pues es posible gracias al modo Ultimate Team Legends en «FIFA 14» para Xbox 360 y Xbox One. Aquí podremos reunir a astros de antaño, como Kluivert, Ljungberg o Mattäus.

EA Sports| Deporte
Septiembre | 3+
www.ea.com/es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

LEGENDS



Balón de oro

Uno de los puntos fuertes del juego es sin duda el modo multijugador cooperativo. Cierto es que se puede disfrutar durante unas 15 horas de esta aventura en solitario, pero algo así, mejor vivirlo en compañía. En cualquier momento un jugador



podrá conectarse a nuestra partida y en total podrán participar cuatro a la vez. Cuando quieras dejarla puedes hacerlo y si estás ausente tu jugador seguirá al grupo al que se ha unido y volverás a controlarlo cuando regreses. Así de práctico.





Batman Arkham Origins

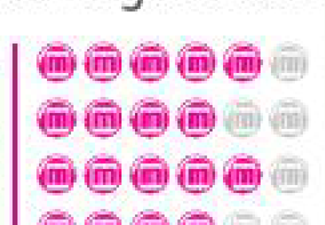
Nuevas aventuras de la serie «Arkham» con el emblemático héroe más juvenil y justiciero que nunca, dispuesto a enfrentarse a una nómina de villanos de lo más amplia y letal. El "murciélago" vuela alto.

Afortunadamente, el culebrón veraniego sobre si Ben Affleck es Batman o casi el Anticristo (total, si va estar cubierto por una máscara casi todo el tiempo) no salpica lo que realmente nos interesa aquí: la nueva entrega de una de las sagas que más alegrías ha proporcionado a los fans del género de superhéroes, ese que en el cine empieza a dar muestras de debilidad y agotamiento (véase "El hombre de acero"), aunque la caja registradora siga sonando a Wagner. Pero que toquen todas las valkirias si se tercia porque las horas de placer proporcionadas por las dos anteriores entregas de la saga «Arkham» no se pagan con dinero (bueno, con eso también). Sobre todo la primera, con ese manicomio de Arkham en pleno esplendor gótico y ese Joker con los tornillos más sueltos que nunca. Aunque la segundo tampoco era moco de pavo, más sandbox y clasicota, y con una ingente nómina de personajes y secundarios marca de la casa.

En fin, que el listón estaba a muy buena altura, por lo que Warner se ha sacado de la manga un buen truco para seguir enganchando y contentando a los fans: una precuela hecha y derecha. Así, el argumento de esta historia tiene lugar unos años antes de que se produjeran los acontecimientos narrados en «Batman: Arkham Asylum» y «Batman: Arkham City», con un hombre murciélago más zagal y aún en faceta de aprendizaje, y unos Joker, Pingüino, Bane o Mr. Frost aún con trajes de paisanos. Pese a todo, los peligros acechan Gotham, y el joven Batman que deberá enfrentarse a uno de los momentos más críticos de su corta carrera como azote del crimen y que definirá su camino para convertirse

Warner B.| Acción, aventuras | Octubre | 16+
batmanarkhamorigins.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

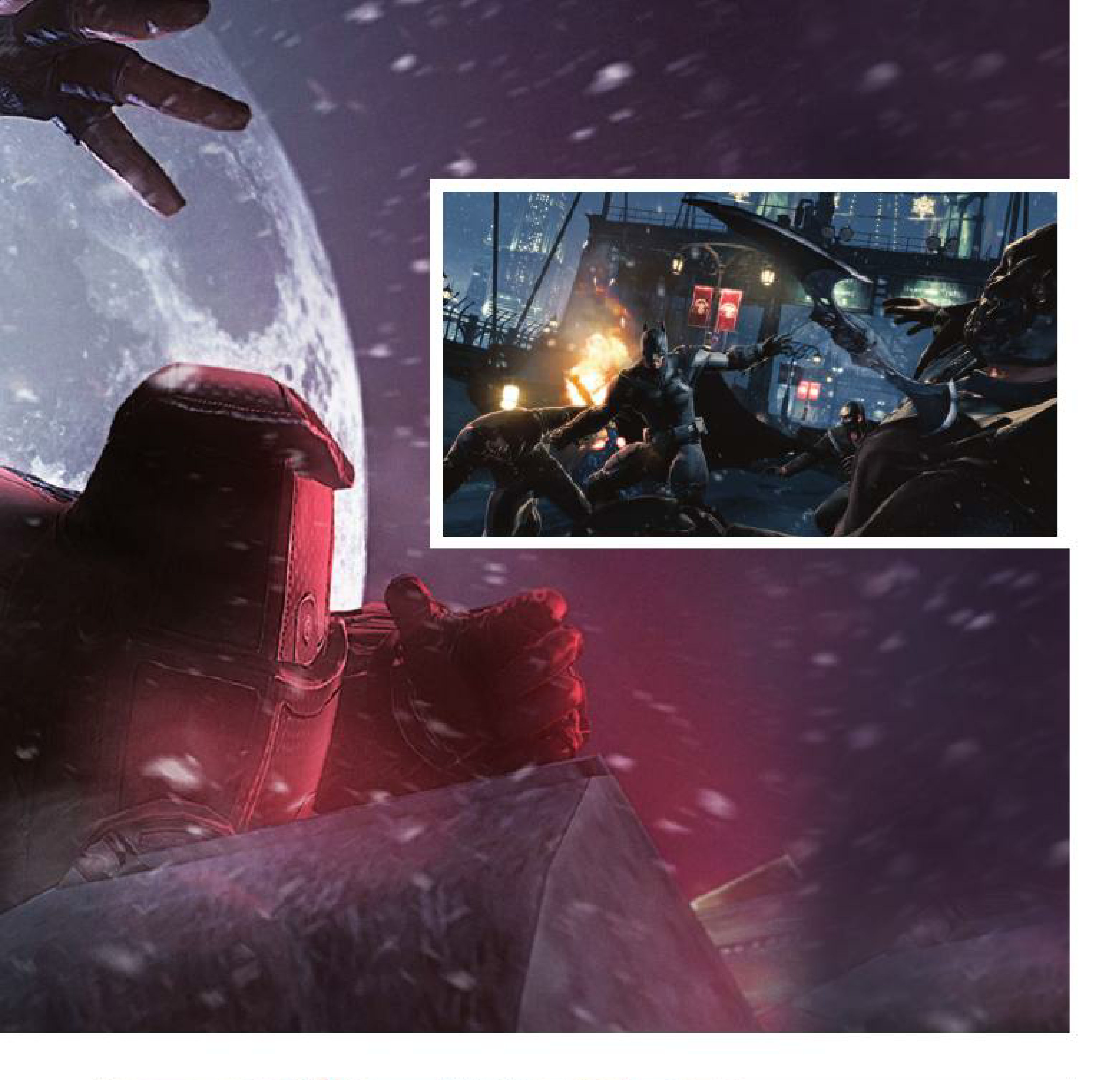






Ciudad sinfónica

Niingún juego de Batman que se precie se puede permitir el lujo de descuidar el callejero impactante de Gotham City. Es más, aquí se muestra como nunca, con áreas insólitas antes de que se convirtiera en Arkham, antiguos locales en su esplendor, y zonas insospechadas y a la vez míticas. Un surtido de ricos y dinámicos entornos, llenos enemigos y crímenes en ebullición, que harán que la exploración se convierta en una concienzuda aventura.



Sherlock Batman

A pesar de ser medio "rookie", el instinto sabueso de Batman ya funciona a pleno rendimiento, por lo que aquí tendremos un modo detective mejorado gracias al nuevo sistema para investigar la escena del crimen, que nos permitirá rastrear en busca de pistas clave y escondidas. Además, podremos utilizar la máscara de Batman y su Bat Ordenador para recrear digitalmente las escenas del crimen, permitiéndoles encontrar las pistas que normalmente escaparían al ojo humano. Vamos, que Batman está hecho un Sherlock... Lástima que le falte su Watson Robin.

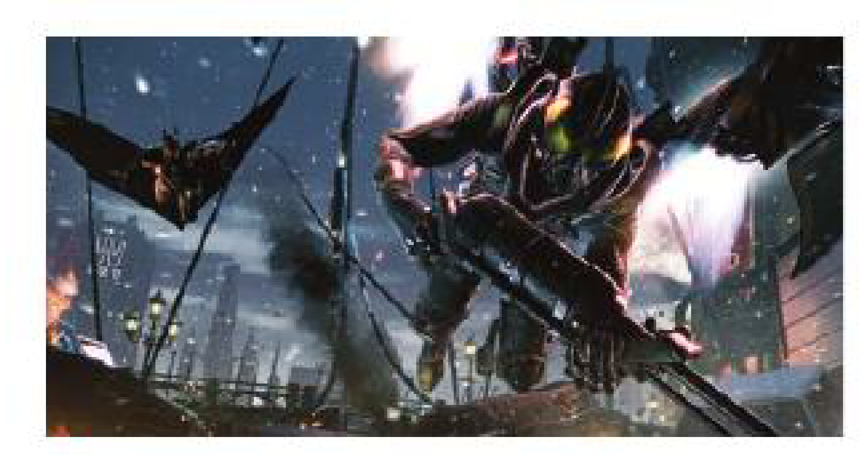


El despliegue de combate y acción de este título deja en paños menores a sus dos antecesores, como quien dice. Todo, gracias al generoso armamento disponible (incluido aparato eléctrico) y a villanos como Electrocutioner, una de las mayores atracciones de la aventura. Además, los escenarios sacarán pecho más que nunca, con especial atención a los efectos lumínicos y atmosféricos, como podemos apreciar en la imagen.

en el Caballero Oscuro. Además, tendremos el atractivo añadido de ir conociendo a los villanos justo antes de empezar a torcerse y descarriarse.

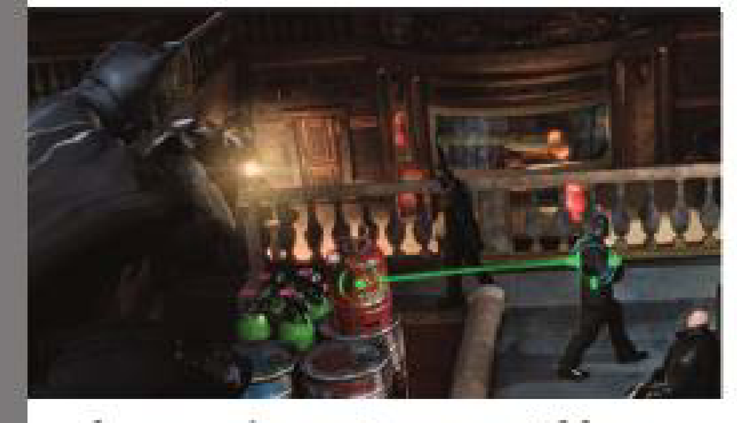
Como vemos, una historia con múltiples facetas y atractivos, que necesitaba de plumas tan maestras como Dooma Wendschuh, Corey May y Geoff Johns, veteranos y condecorados en estos avatares, para desplegarse en toda su brillantez. Una historia que, además de su tronco argumental plagado de matices y dobleces, está conectada con la auténtica "chicha": la caza a los villanos y a los enemigos de Batman, aunque con la particularidad que será el propio jugador quien decida cuándo quiere completar estas misiones extra. Villanos casi inéditos como el "chispas" Electrocutioner, y viejos conocidos como Máscara Negra, Pingüino, Deathstroke, Dane, Anarky y, por supuesto, el gran Joker, más peligroso, asilvestrado y alocado (cosas de la edad) que nunca. Todo ello, tapizado con unos gráficos siniestros y elegantes y una atmósfera envolvente y oscura marca de la casa. En resumen, un Batman estimulante, más espectacular, barbilampiño y hormonado que nunca. Juventud, divino tesoro.

> La tercera entrega de la saga que revolucionó el subgénero superheroico es más directa y espectacular, con una historia plagada de hallazgos y matices



Guía de juego

Pocos juegos modernos han aunado con tanto tino y maestría las vertientes de combate, sigilo y exploración como la saga «Batman Arkham». Aquí, la balanza se inclina más a la primera tanda (de golpes), aunque solo sea para darle medicina al desfile de villanos con que nos toparemos. Por suerte, tendremos a nuestra disposición un catálogo de armas de impresión, con todo el arsenal de gadgets de



los anteriores «Batman: Arkham», así como nuevos aparatos como el Gancho Remoto, con el que nuestro héroe puede dejar fuera de combate a los enemigos atándolos entre ellos o cogiendo elementos del entorno con él, o los guantes eléctricos, que dejarán fritos a los malos. Cabe señalar que la versión Wii U se adapta perfectamente a los combos disponibles, con un buen uso del GamePad para las fases de sigilo detectivescas. Pero si se nos queda corto el reto, tendremos un modo extra difícil, plagado de retos y extras desbloqueables.



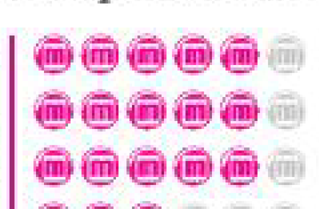
NBA 2K14

Con "el elegido" como chico de portada y talismán, esta nueva entrega de la mejor saga de baloncesto del mundo se prepara para barrer y enfundarse otro anillo. Y ojo que de regalo nos trae lo mejor de la Euroliga.

Mientras que la temporada 13/14 de la NBA se presenta como un paseo más o menos militar para que LeBron logre "tripitir" anillo, sumar su quinto MVP y colocar a los Heat entre las mejores franquicias de la historia, el "universo paralelo" de la mejor liga del mundo (este «NBA 2K14») se antoja mucho más interesante y apasionante. Y es que, en ocasiones, el mundo virtual supera al real, que a su vez suele darle capones en la coronilla a la ficción. Empezando por lo más obvio, cercano y también paradójico: nada más retirarse el comisionado David Stern, sin duda el tipo que más ha hecho por la globalización e internacionalización de la NBA, se materializa el viejo sueño de la "división europea" gracias a la inclusión de 14 equipos de la Euroliga (Olympiacos, Panathinaikos, CSKA, Maccabi, Zalgiris, Montepaschi... y nuestros Madrid, Barça, Basconia y Unicaja). Cierto que en algunas versiones de «NBA Live» estaban presentes selecciones nacionales, pero estos fichajes le aportan un plus de autenticidad y coherencia al conjunto, aparte de espectáculo y reconocimiento, que es de lo que se trata. Tal vez en próximas ediciones podamos disfrutar de equipos continentales históricos como la Cibona de Petrovic, el Pop 84 de Kukoc y Radja o el Madrid de Sabonis, pero tiempo al tiempo.

Por lo demás, esta entrega mantiene el nivel de excelencia del último trecho de tan laureada franquicia, sobre todo desde el salto cualitativo que supuso la "edición Jordan" hace tres temporadas. Esto es, un showtime a prueba de bombas y a ritmo de rap (a veces sinfónico, por así decirlo), mejoras gráficas evidentes gracias a sus más de 3.000 concienzudas animaciones (qué maravilla ver a estos

2K Sports | Deporte | Octubre | 7+
www.2ksports.com



Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6







Por primera vez la franquicia acoge acoge a 14 equipos de la Euroliga, entre ellos los españoles Real Madrid, Barcelona, Unicaja y Laboral Vitoria.

El "Lebronato"

Como no podía ser de otra forma, la presencia del 6 de Miami garantiza un par de modos de juego para él solito, con los que podremos convertirlo en el mejor ju-



gador de todos los tiempos (ya se sabe lo modesto que es este chico): bien siguiendo su carrera, bien arrancando en la pesca de su último anillo. Y es que el "angelito" ha hecho méritos y ver evolucionar su cuerpo serrano por la cancha, machacando los aros rivales, es otro espectáculo digno de ver. Un marcaje directo que alucinará a los gourmets de la NBA.



Pistolas jóvenes

Por si fuera poco, esta edición trae bajo el brazo las flamantes versiones para PS4 y Xbox One a partir de finales de noviembre, y que garantizarán mejoras notables en la experiencia de juego, empezando por los modos online, con actualizaciones inmediatas según el transcurso de la temporada real de la NBA, y toneladas de datos y de información de todos los detalles estadísticos de nuestros partidos (sobre todo en el informe del descanso). Eso, aparte del apabullante nivel gráfico exhibido, con la tinta de los tatuajes de moda casi fresca a la vista.



«NBA 2K» siempre ha destacado por reflejar con enorme realismo y espectacularidad el mundo de la canasta. Desde jugadas imposibles y mates estratosféricos sobre el parqué, hasta un ambiente único desde la grada con un público entregado y animado por la mascota de turno. Showtime también alentado por los comentaristas, que en el caso de «NBA 2K14» repite con las voces españolas de Sixto Qurioga, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga.

mastodontes botando la pelota sin perder el equilibrio tras chocar con otro "bisonte" o verlos "patinar" por la pista con todo su cuerpazo para evitar que salga de banda un balón), gran cantidad de modos y maneras de juego (Mi Carrera, Asociación, entrenamiento, temporada, Blacktop y el añorado Mi Pandilla que baja el mejor baloncesto al asfalto), generosas opciones online y, para los más fanáticos, un editor de "zapas" y un muestrario de camisetas fabuloso (incluyendo modelos vintage y curiosidades como la equipación náutica de los Clippers o varias "noches latinas").

Pero lo principal es la fluidez y belleza del juego, esa física y química de balón y equipo fantásticamente recreadas, y esa amplitud de movimientos merced al Pro Stick y al botón Smart Play que nos permite condensar jugadas maestras y de estrategia de forma muy directa, aunque haya que entrenar y practicar un poco para sacarle todo el jugo jugón. Y merece la pena, sobre todo si jugamos con los equipos clásicos: dominar los quiebros de McHale, los rectificados aéreos de Jordan, la fantasía de Maravich o los tapones de Robinson es una auténtica gozada y una recompensa muy especial para los fanáticos de largo recorrido de la NBA. Lo dicho, el rey sigue siendo el rey, valga la redundancia.

> Más modos de juego, gráficos espectaculares y el fichaje de 14 equipos destacados de la Euroliga son las claves maestras de esta gran edición

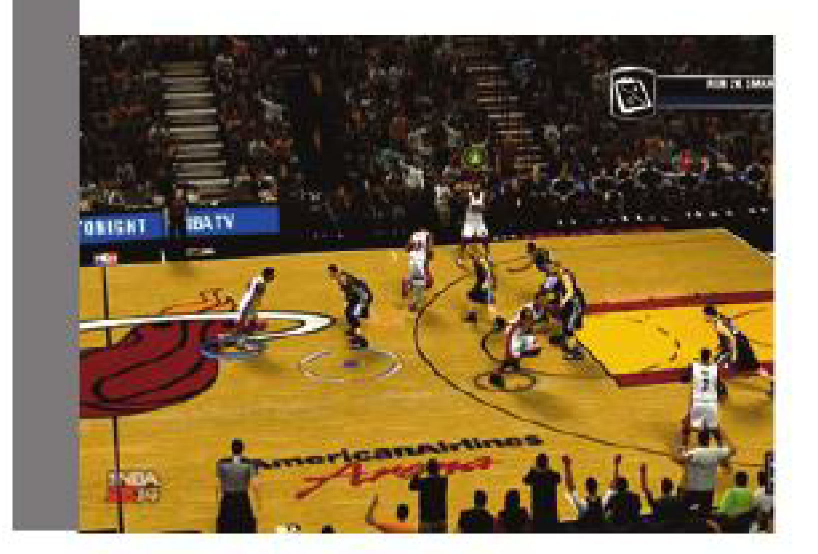


Guía de juego

Los míticos gritos de "¡defensa, defensa!" que se escuchaban en el Madison para arengar a los Knicks de los 90 bien podrían servir de banda sonora para este juego. Y es que la IA defensiva ha ganado enteros en cuestión de pressing, marcajes, ayudas y robos (aunque a los árbitros se les va el silbato a veces pitando personal), el signo de los tiempos de este deporte.



Pero ojo porque los ataques también serán fulgurantes merced al catálogo de pases y asistencias (ojo a los picados y a los "espectaculares" que podremos dominar en el espléndido tutorial) y a un "posicional" con un libro de jugadas como la guía telefónica. De vez en cuando podremos disfrutar de algún alley-oop estilo Payton y Kemp, o de algún mate relámpago estilo Wilkins, pero tampoco nos acostumbremos a tales alegrías. Eso sí, la circulación de balón, la fluidez elegante y los movimientos en el poste harán paladearse a los buenos aficionados al basket.



Fdo. Gorrinch

WWE 2K14

Da igual que la lucha libre sea un "deporte" minoritario, porque le sobra algo que en otras disciplinas escasea: el espectáculo.

Para los nacidos en los ochenta, el wrestling tiene un espacio nostálgico debido a maratonianas sesiones televisivas. Si bien desde el principio hubo videojuegos que trasladaban los nombres y golpes característicos de los luchadores a las consolas de la época, nunca se llegó a plasmar con fidelidad total la ceremonia ni el ambiente que definen a este pasatiempo como lo hace ahora «WWE 2K14» con un despliegue descomunal, donde se potencia la mayoría de las características del anterior título. En cuanto a animaciones, el tránsito entre movimientos ha mejorado notablemente, aumentando también su velocidad. En mitad de la batalla los verás ajustarse el traje o complementos, dando un toque adicional de realismo. En cuanto a la jugabilidad, los golpes son más difíciles de contraatacar, y algunos luchadores pueden lanzar a su oponente en el aire y pillarlo de nuevo en un movimiento demoledor. Dos jugadores pueden participar en movimientos especiales, y hay algunos elementos interactivos repartidos por el escenario. Y, ni que decir tiene, los luchadores son calcos de sus homónimos en la realidad.

Los chicos de 2K han tomado el relevo de THQ de forma sensacional, haciendo desfilar a cerca de cien personajes (incluidas varias versiones de los mismos y contenidos descargables), todos conocidos por los seguidores de este pasatiempo. Dwayne Johnson, Batista, Niki Bella, John Cena, André el Gigante o, cómo no, Hulk Hogan se reúnen en el homenaje definitivo wrestling.

Este título permite descargarnos luchadores adicionales y las opciones de juego favoritas de los fans





¿Quién no conoce al Último Guerrero? El emblemático luchador aparece en el modo clásico como uno de los grandes exponentes de lo que es repartir leña al mono. Pero sólo si reservas el juego o lo compras aparte lo podrás tener.

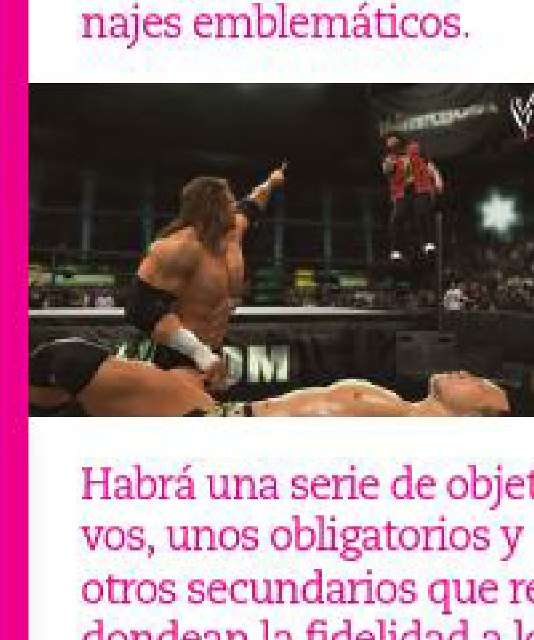
2K | Deporte
Noviembre | 16+
http://wwe.2k.com/

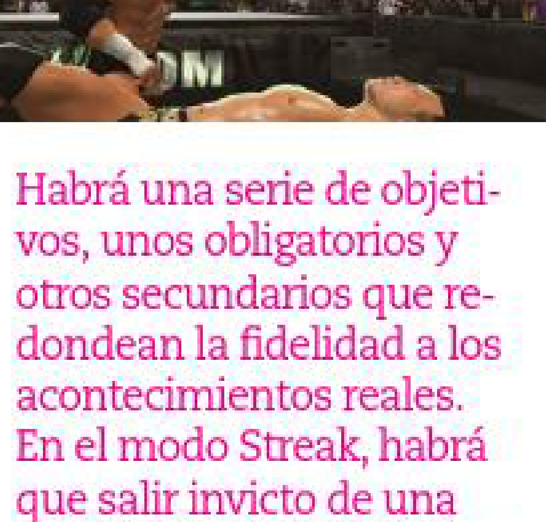
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	4/6



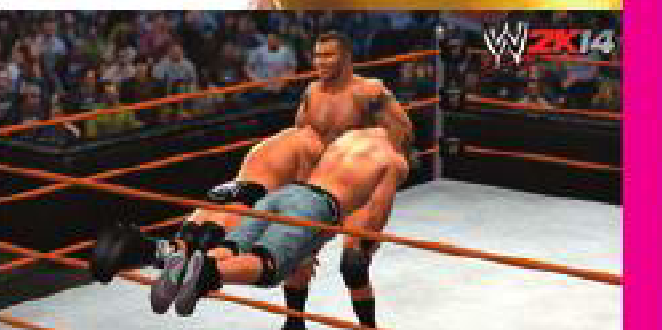
Modos de juego

Una de las mayores novedades es el modo 30 Años de WrestleMania. Recreando tres décadas de historia en la WWE, incluye 45 combates clásicos, vídeos y multitud de personajes emblemáticos.





Habrá una serie de objetivos, unos obligatorios y otros secundarios que redondean la fidelidad a los acontecimientos reales. En el modo Streak, habrá que salir invicto de una serie de combates, un homenaje a la espectacular racha del Enterrador. Por último, también se puede crear un personaje y torneos a medida.





XBOX ONE
El número uno de Microsoft



One (uno) ya es el número mágico de Microsoft. En él se simboliza el espíritu de la nueva Xbox One de integrar todo el entretenimiento posible en un mismo dispositivo, apoyado por una oferta de contenidos casi infinita y con la posibilidad de acceder a ellos con la voz o un simple gesto.





Potencia brutal
Procesador de 8 núcleos de 64 bits, 500 GB de memoria en disco duro, 8 GB de RAM (Xbox 360 tiene 512 megas), 5.000 millones de transistores...



Reconocimiento inmediato
Xbox One nos reconoce inmediatamente y nos lleva directamente al interfaz de inicio de usuario, sin logearnos y sin tiempos de espera.



Sistema operativo mejorado
El nuevo SO de Xbox garantiza la continuidad. Podemos pasar de videojuegos a aplicaciones o contenidos digitales sin interrupción alguna.



Conectividad entre dispositivos
Con SmartGlass podemos convertir nuestros smartphones y tabletas en segundas pantallas para nuestros juegos, películas o aplicaciones.



Zona trending
A través del interfaz puedes descubrir lo que está de moda en la comunidad. Encontrarás los contenidos más populares de amigos y otros usuarios.



La nube
Aquí podemos guardarlo todo, desde partidas y pelis hasta nuestros vídeos. Además permite que el matchmaking y el juego online sean más ágiles.

Mando Xbox One

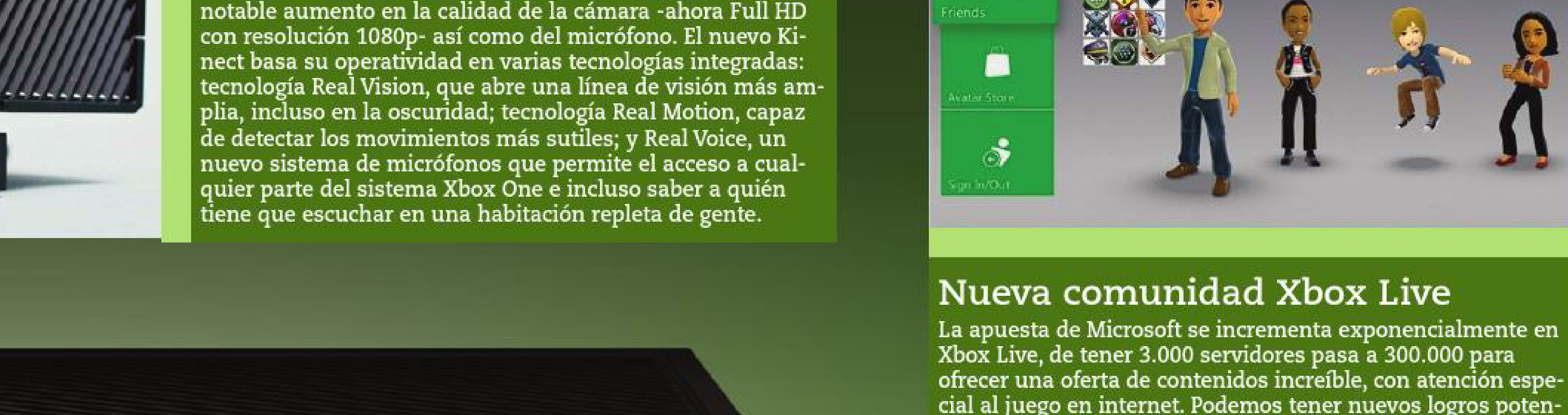
Más 40 innovaciones respecto al control de Xbox 360, entre las más llamativas la de un LED infrarrojo en la parte frontal para permitir a Kinect un reconocimiento automático. También destacan el rediseño de los sticks y de la cruceta, mucho más precisos ahora, y unos gatillos de impulsos con vibración para una mayor inmersión en la partida. Además la transferencia de datos entre el mando y la consola ha mejorado con incidencia de mayor calidad acústica en el auricular.





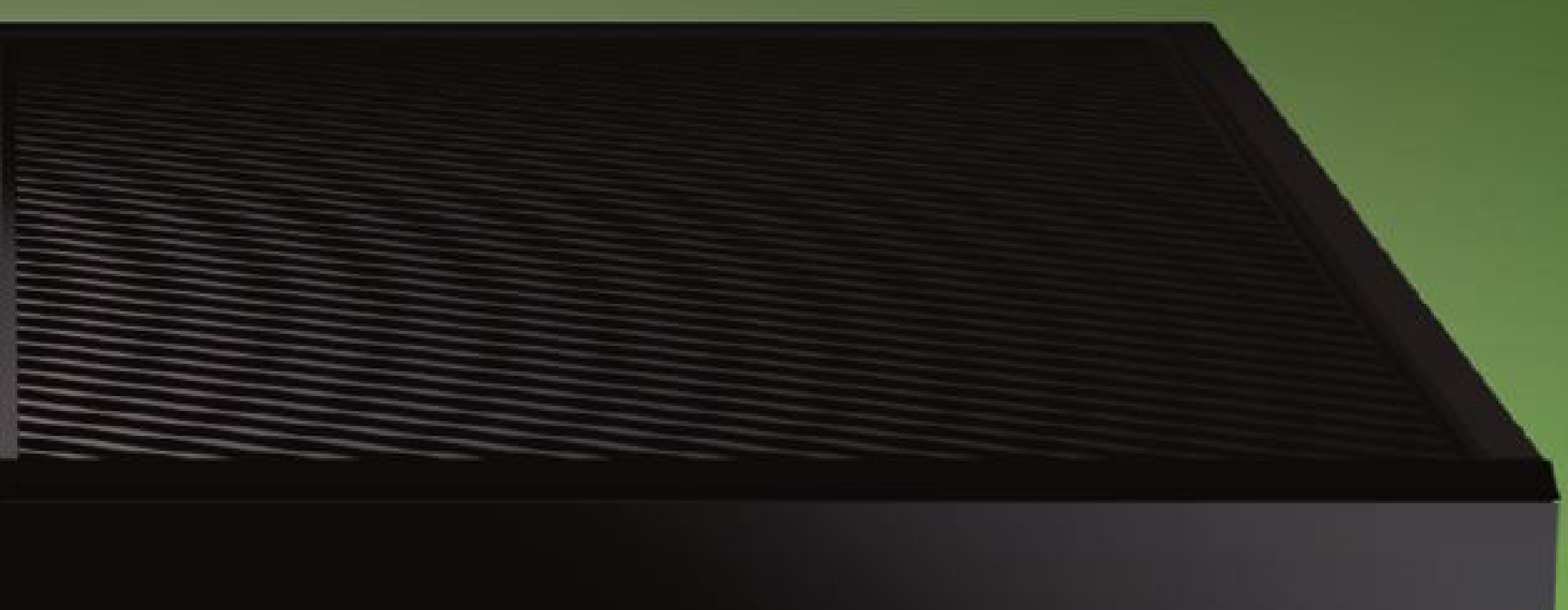
Kinect rediseñado

El sensor de movimiento ha sido rediseñado para ofrecer un notable aumento en la calidad de la cámara -ahora Full HD con resolución 1080p- así como del micrófono. El nuevo Kinect basa su operatividad en varias tecnologías integradas: tecnología Real Vision, que abre una línea de visión más amplia, incluso en la oscuridad; tecnología Real Motion, capaz de detectar los movimientos más sutiles; y Real Voice, un nuevo sistema de micrófonos que permite el acceso a cualquier parte del sistema Xbox One e incluso saber a quién tiene que escuchar en una habitación repleta de gente.



Nueva comunidad Xbox Live

La apuesta de Microsoft se incrementa exponencialmente en Xbox Live, de tener 3.000 servidores pasa a 300.000 para ofrecer una oferta de contenidos increíble, con atención especial al juego en internet. Podemos tener nuevos logros potenciados por la nube, más formas de conseguir actualizaciones y enormes posibilidades de editar momentos clave de nuestras partidas y compartirlos con nuestros amigos. Además el usuario cuenta con nuevas herramientas que le permiten colaborar en el desarrollo de Xbox Live y existen otras herramientas que premian su contribución a la comunidad.





Tu salón como centro de ocio

Ya el propósito con Xbox 360 era claro y es con Xbox One que se consolida la aspiración de Microsoft de convertir el salón de casa en el centro neurálgico de nuestro ocio. A la facilidad de acceso a cualquier contenido se suma la inmediatez más absoluta. Con snap mode podemos fragmentar la pantalla del televisor como un mosaico y tener en una de sus esquinas acceso a una videollamada por Skype y en otra visible el navegador de internet, mientras disfrutamos de una película. El concepto "Todo en uno" puesto en práctica.



Apuesta multimedia

La apuesta multimedia de Xbox One es su gran baza. Videoconsola, smart-TV, contenidos digitales de todo tipo (cine, series, música...), un reproductor Blu-ray, proveedor de televisión, servicio Skype... todo integrado y accesible de forma inmediata. Sin interrumpir una partida, podemos saber qué programan en la tele en ese instante con solo pronunciar "televisión". Como soporte televisivo, Xbox One permite el acceso a contenidos especiales en simultáneo, como las estadísticas de un partido de baloncesto que estamos viendo.

Análisis en próximo número de Megaconsolas

Dead Rising: Debutó en exclusiva para Xbox 360 y ahora hace lo propio en XO. Acción libre y sin freno, el clásico humor negro de la saga y gráficos fantásticos adornan este sandbox con zombis de Capcom.

Catálogo de gran calidad

La enorme potencia técnica de Xbox One no podía ser desaprovechada de inicio con juegos que no estuvieran a su altura. Y la calidad se desparrama, y sobre todos los géneros, en un catálogo muy bien avenido. El gran juego de conducción de Turn 10,«Forza Motorsport 5», encabeza la lista con un estilo gráfico epatante. También en exclusiva para Xbox One, le siguen otros títulos de acción que saben explotar el motor de la nueva consola, como el terrorífico «Dead Rising» y «Ryse: Son of Rome», éste con combates y ambientación en la Roma imperial sencillamente espectaculares. En la misma línea, son exclusivas las leches de «Killer Instinct», todo un clásico de la lucha, y el variopinto «Kinect Sports Rivals», que aprovecha la renovación del sensor de movimiento. Y sin ser exclusivos para XO, sí lo serán los contenidos descargables de dos shooter de primera línea: «Battlefield 4» y «COD Ghosts». De juegos descargables también podremos disfrutar, tales son «Lococycle» (acción y velocidad), «Crimson Dragon», (heredero de la saga Panzer Dragoon) y «Zoo Tycoon». En total son 16 los juegos que acompañarán el lanzamiento de Xbox One, pero pronto llegarán otros muy esperados como «Titanfall» o «Quantum Break», de los creadores de «Max Payne».

Forza Motorsport 5

La nueva Xbox One calienta motores con una de las joyas de la corona de Microsoft, que aquí se desboca con un resultado espectacular, como nunca en la saga. Los "velocípedoadictos" están de enhorabuena.

Como mandan los cánones, una nueva consola de Microsoft arranca motores con los caballos de la franquicia "Forza Motorsport" galopando a toda máquina. Y es que la saga automovilística ha acompañado y sido testigo de los principales acelerones Xbox casi desde el principio, incluyendo el invento Kinect, por lo que, ¿cómo iba a perderse el último acelerón de la casa? Así, la franquicia simuladora de Turn 10 echa toda la carne en el asador para lograr un realismo visual sin precedentes en la experiencia de conducir, gracias a un nuevo motor gráfico permite recrear miles de materiales y texturas con un nivel de precisión imposible hasta la fecha: desde el reflejo de la luz sobre una capa de pintura perfectamente aplicada a la textura del cuero cosido a mano y del metal pulido, pasando por las huellas en los neumáticos desgastados y en el asfalto erosionado. Una auténtica barbaridad.

Aparte de un virtuosismo gráfico apabullante, lo que llama la atención de este "Forza" es su afán renovador y reformista. Por ejemplo, ha eliminado el clásico modo carrera, que nos permitía desbloquear circuitos, vehículos y desafíos, en beneficio de un acceso más selecto según las capacidades y posibilidades de cada usuario, ya que es casi imposible lograr todos los modelos disponibles en el garaje (para hacerse una idea, nada mejor que chequear el modo AutoVista, que va más allá de los 26 modelos de rigor). Porque una de las claves maestras de esta edición, entroncada con la característica principal de la consola, es la accesibilidad: todos los usuarios van a poder disfrutar de los 60 frames

Microsoft | Conducción| Noviembre | 3+
www.forzamotorsport.net

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









En una nube

Las enormes posibilidades que brinda la Xbox One, con los "procesadores en la nube" y su potencia de cálculo útil elevan el espectáculo al volante a la sexta potencia, procesando mucha más información y permitiendo unos gráficos impresionantes. Según los desarrolladores, el juego utiliza el 100% del potencial de Xbox One (pronto empezamos). Eso sí, también obligará a nutrirle de DLC desde el principio, aunque los iniciales son gratuitos. quien "copió" a Sega con su nonato juego en Saturn antes mentado. ¿Quién fue primero?





Coches, coches, coches

La oferta automovilista del «Forza 5» es como para desencajarte la mandíbula: Audi, Ferrari, Porsche o Mercedes no han querido perderse la fiesta, y se unen al garaje aportando sus cochazos en su más alta gama. Además de clásicos modernos como el Ford Focus ST o el Chrysler 300 SRT8, también tendremos auténticas joyas como el AMC Javelin-AMX del 71, el Alfa Romeo Giulia Sprint GTA Stradale del 65 o hasta el Mercedes 300SL Gullwing Coupe. Y mil y un joyas más, incluyendo históricos monoplazas de Grandes Premios, que se irán incorporando para disfrute del personal.



La increíble resolución gráfica de la Xbox One es el gran atractivo de esta nueva versión de “Forza Motorsport”, que ha logrado convertir la experiencia de la conducción en toda una sensación realista, vibrante y apasionante. El enorme garaje disponible se muestra con todo lujo de detalles y brillos en un título ya referencial para la nueva consola (nada de novedad de lanzamiento para salir al paso e ir haciendo caja).

por segundo más elegantes, estables y majestuosos que se recuerdan en un juego de conducción. Ello nos conduce, nunca mejor dicho, a un modo multijugador rápido y equilibrado: gracias al innovador Matchmaking inteligente y a los servidores dedicados de Xbox Live, disfruta de épicas partidas multijugador perfectamente adaptadas a tu nivel y estilo. Todo un espectáculo poder disputar carreras vibrantes en Laguna Seca, con unos competidores más fieros que nunca gracias a la IA del juego, seis veces, seis, más potente gracias a las posibilidades tecnológicas de la Xbox One y del sistema de matchmaking llamado Smart Match, que tiene en cuenta el nivel de los corredores y su grado de picardía y veteranía. Aparte, detalles como la meteorología, la iluminación, la música, los escenarios, los circuitos perfectamente detallados, y todo lo que se nos ocurra, tienen un despliegue magistral y prácticamente inmaculado. Incluso los neumáticos Calspan en vez de Pirelli le dan un plus de “aviación” a la velocidad crucero global. En fin, que si no estamos ante el simulador de carreras definitivo, que venga Schumacher y Fangio y lo vean. Al menos, hasta que pase el siguiente superbólido ante nuestras narices.

> Un concesionario infinito, un realismo perfecto y unas sensaciones al volante únicas definen un juego que, desde luego, nos dejará “en las nubes”

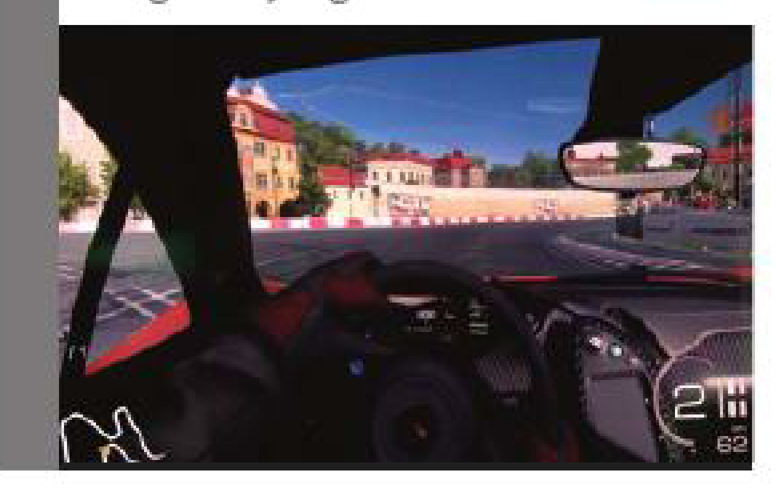


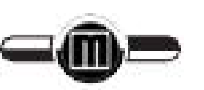
Guía de juego

La saga «Forza» siempre ha presumido de ofrecer la experiencia más realista en el género de carreras, incluso llegando a probarlo empíricamente con resultados y experimentos sesudos. Ahora, cómo no, la cosa se ha reforzado, e incluso se han marcado el farol de incluir un reto con Stig, el presentador del programa más célebre de automovilismo del mundo, “Top Gear”. Una anécdota que no se queda ahí, sino que certifica



que estamos ante una máquina perfectamente ideada y pulida para contentar a los más exigentes. Afortunadamente, los neófitos también podrán disfrutar del juego, ya que Turn10 ha pretendido acercar y hacer accesible esta entrega para todo el mundo. Pero tranquilos porque, nada más agarrar el nuevo joystick de la One, más pequeño y compacto, tendremos la sensación de conocerlo de toda la vida, y nos asombraremos de lo bien que su vibración autónoma, su capacidad de tracción y sus nuevos gatillos se adaptan a los acelerones, derrapes, cambios de marcha y frenazos de este prodigio de juego.





Un lugar para jugar

PS4™

PS4 presenta candidatura para ser el centro de entretenimiento definitivo de tu salón. El salto cualitativo no afecta sólo a la inmensa diferencia tecnológica, sino a conceptos innovadores para afrontar tu pasatiempo favorito. Esto es lo que ofrece la nueva generación.



DUALSHOCK4

El nuevo mando debuta con paneles táctiles, botones mejorados y una banda luminosa para utilizar en aplicaciones específicas.



Conectividad

Conecta tu smartphone o tablet (ya sea Android o iOS) y conviértelos en una segunda pantalla para jugar. O si quieres, navega con estos dispositivos.



Remote Play

¿Que alguien acapara el televisor en tu casa y no te deja jugar? Activa el Juego a Distancia y echa una partida por streaming utilizando tu PS Vita.



Grabar y compartir

Por primera vez puedes compartir tu hazañas con sólo pulsar el botón SHARE, o incluso retransmitir en directo tus partidas.



Cámara PS4

Con su revolucionario sensor de profundidad y la interacción con la banda luminosa del mando, la realidad aumentada da un paso adelante.



Gaikai

La tecnología de juego en la nube de Gaikai permitirá, dentro de muy poco, ejecutar juegos a través de internet, sin necesidad de descargarlos.

Playroom

PlayRoom es el nuevo interfaz de inicio de PS4, con el que podrás comprobar la completa interactividad entre cámara y mando. Tiene minijuegos específicos, como un divertido hockey de mesa, y un divertido asistente en forma de robot: Asobi. Él te enseñará algunas funciones básicas, y podrás jugar con él tocándole directamente en la pantalla. Desde PlayRoom también accederás a los AR Bots, pequeños androides que "viven" dentro del mando.



PlayStation Plus+

Con una sola cuota de PlayStation Plus puedes jugar online con PS3, PS4 y PS Vita. Tienes almacenamiento web para partidas, acceso exclusivo a betas de juegos antes que nadie, y una colección de juegos instantánea. Cada mes podrás descargar, sin ningún sobreprecio, los juegos mejor valorados del catálogo de la consola. Y las ventajas siguen, porque tendrás descuento a la hora de comprar todo tipo de contenidos descargables.





Contenidos personalizados y seleccionables

Según vayas utilizando el sistema y navegando por PlayStation Store, PS4 analizará tus preferencias y se anticipará ofreciéndote contenidos afines a tus gustos. También te olvidarás de esperar que una descarga finalice para comenzar a jugar: solamente se descarga una fracción de los datos para poder jugar inmediatamente, o seguir cómodamente con tu partida.



Prestaciones del Dualshock 4

La nueva ergonomía hace que el DUALSHOCK4 sea familiar para todos y al mismo tiempo más cómodo. La mayor novedad es el panel táctil, desde donde puedes guiar a tu personaje o dibujar. Por otro lado, el mando incluye un altavoz y emitirá sonidos durante el juego. A todo esto hay que añadir una toma de auriculares y a los potentes motores de vibración.

Aplicación PlayStation APP

Esta aplicación convierte tu iPhone, iPad, tablet o smartphone Android en una segunda pantalla para PS4. A través de ella puedes comprar juegos y descargarlos de forma remota directamente a tu consola, así como ver estadísticas propias o de otros usuarios, comunicándote con ellos. Una pequeña ventana al inmenso mundo de PlayStation Network.





Knack es el nuevo héroe que llega junto a PlayStation 4. Aunque en un principio puede parecer pequeño y débil, sus poderes le permiten convertirse en un gigante creado con diferentes elementos que se encuentra por los asombrosos escenarios. Una aventura digna del espectacular estreno de esta nueva máquina.

Amplio catálogo de juegos

La variedad de títulos desde el lanzamiento está garantizada. Tienes épicos enfrentamientos en «Killzone Shadow Fall», una maravilla visual y jugable con infinidad de horas en modo multijugador y una absorbente historia, sólo para esta consola. Si quieres aventuras, navega para dominar el Caribe en «Assassin's Creed IV», con contenidos exclusivos para PS4. En deportes, destacan las revolucionarias características de «FIFA 14», que estrena motor gráfico e IA en los jugadores. «NBA 2K14» también se sitúa a sólo un paso de la realidad más absoluta, con un estilo gráfico que te hará creer que estás viendo una retransmisión en directo. En cuanto a las futuras exclusivas, próximamente se lanzará «#DRIVECLUB», un impresionante simulador de carreras que opta por explotar la vertiente multijugador de originales formas. Otra serie que llega sólo para PS 4 es inFamous, que con «Second Son» continúa la historia de sus predecesores al mismo tiempo que ofrece una libertad inédita a la hora de desarrollar el argumento y personalidad del protagonista. Quedan en la agenda imprescindibles como «Destiny» o «Watch_Dogs». Tampoco debemos perder de vista la posibilidad de descargar muchos juegos digitales e indies, como «Planet Side 2», «Resogun», «Rime», o «Contrast».

Killzone Shadow Fall

La serie «Killzone», que explotó al máximo el hardware de PS3 en sus dos últimas entregas, se apunta al estreno de PlayStation 4 para dejar claro el potencial de la nueva máquina. Comienza la batalla...

Aunque lleve innumerables carreras El principio máximo para diferenciar unas consolas de otras es el de su catálogo. Los juegos exclusivos definen la personalidad de un sistema de entretenimiento, y son el motivo por el que la competencia sigue siendo necesaria. ¿Que Microsoft saca una "killer app" de la talla de «Halo»? Pues mejor contraatacar con «Killzone», un juego que se ha ganado por méritos propios un lugar en el podio de los shoot'em up para consolas de sobremesa.

«Shadow Fall», sexto capítulo de la saga y cuarto en formato "grande", nos traslada tres décadas después de los sucesos en el último juego. Tras la devastación de su planeta natal, los Helghast (una raza descendiente de los humanos e históricamente beligerante con éstos) se han mudado al planeta Vekta, donde conviven con sus parientes naturales. Pese a los esfuerzos diplomáticos, un inmenso muro divide ambas sociedades, y sin embargo las cicatrices que han dejado los siglos de guerra todavía siguen escociendo entre la población.

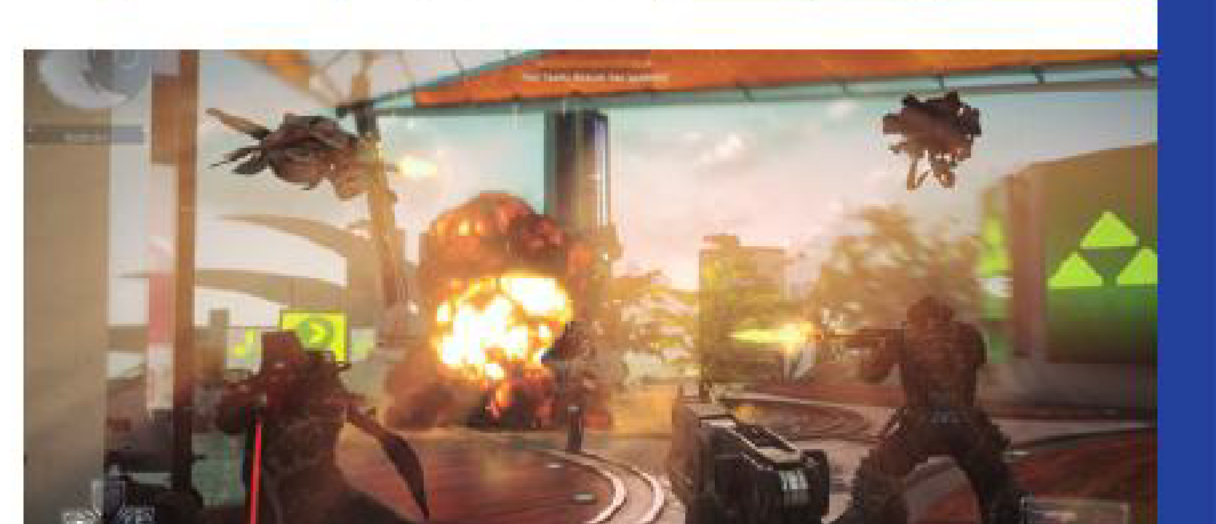
El juego nos mete en la piel de Lucas Kellan, un Shadow Marshall del bando humano que ha jurado defender a sus camaradas. Tiene muy claro su punto de vista sobre el conflicto hasta que conoce a Echo, una soldado Helghast que le mostrará otra perspectiva de la centenaria contienda. Para conseguir este enfoque, Echo se convertirá en el primer Helghast jugable en el modo historia dentro de la franquicia Killzone.

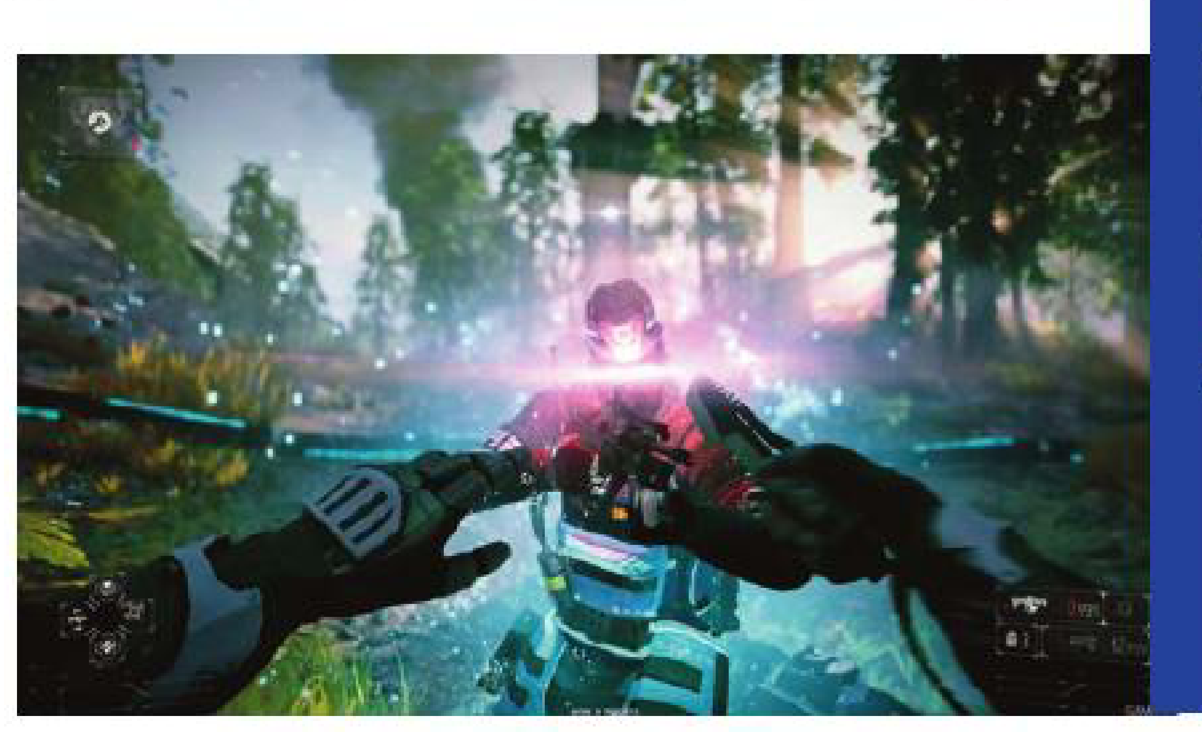
«Shadow Fall» tiene un arranque espectacular. De los sórdidos paisajes que atravesábamos en anteriores capítulos se ha pasado a inmensos bosques y ciudades tipo Blade Runner, aunque

SCEE | Shooter | Noviembre | 18+
www.killzone.com

Gráficos	5/5
Jugabilidad	4/5
Sonido/FX	4/5
Originalidad	3/5

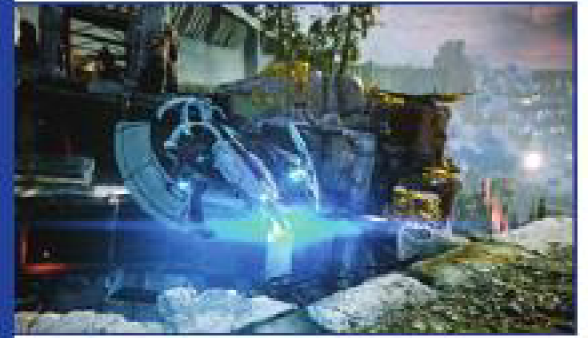




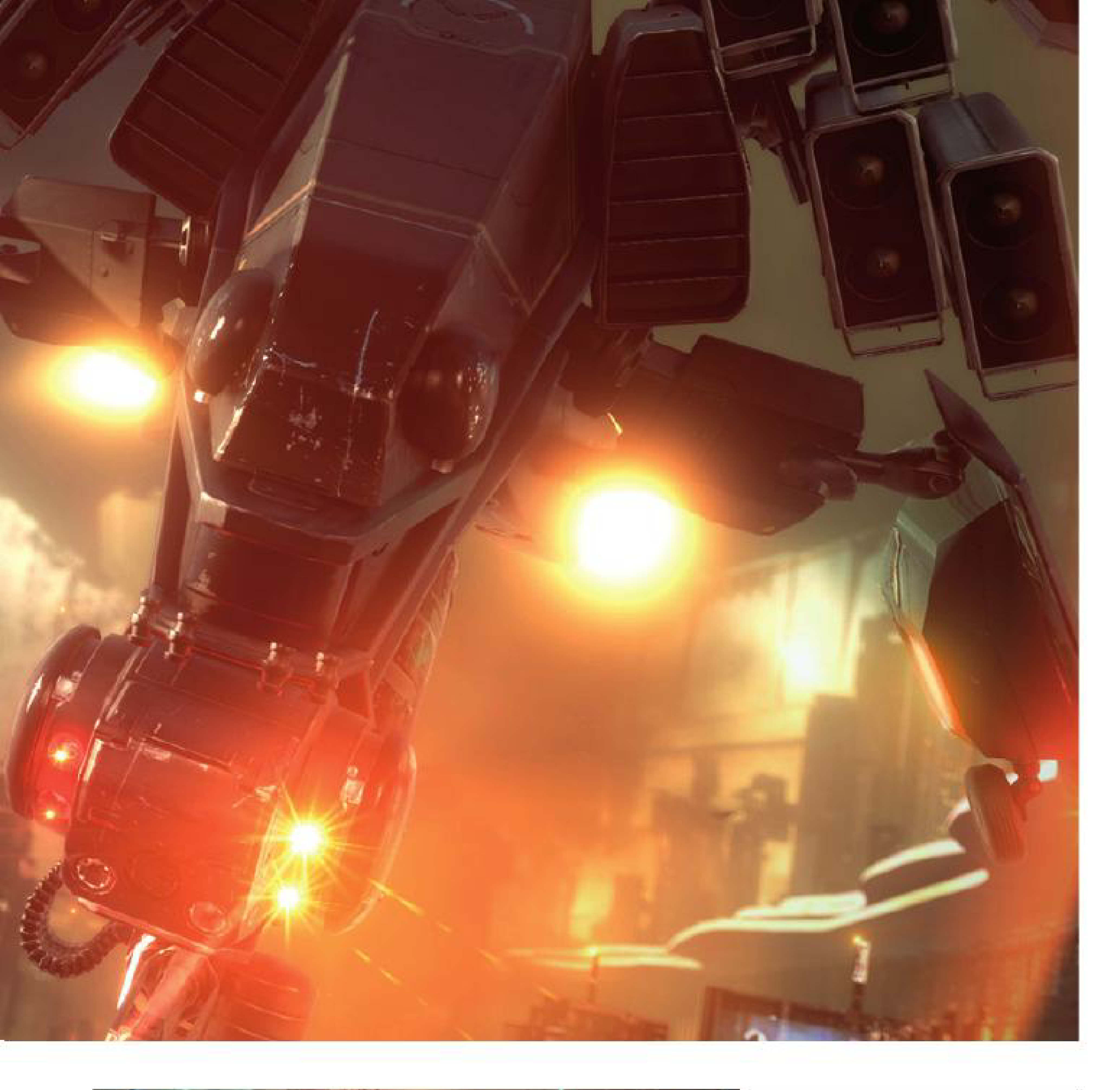


Gadgets, gadgets everywhere

Los Ghost Recon, del recientemente fallecido Tom Clancy, fueron pioneros en el uso de drones y cachivaches varios. «Shadow Fall» incluye su vehículo autónomo de apoyo propio, el OWL (búho), al que podemos dar órdenes específicas para que nos cubra en situaciones peliagudas. También cobra especial importancia el novedoso radar 3D, que nos informa de la posición

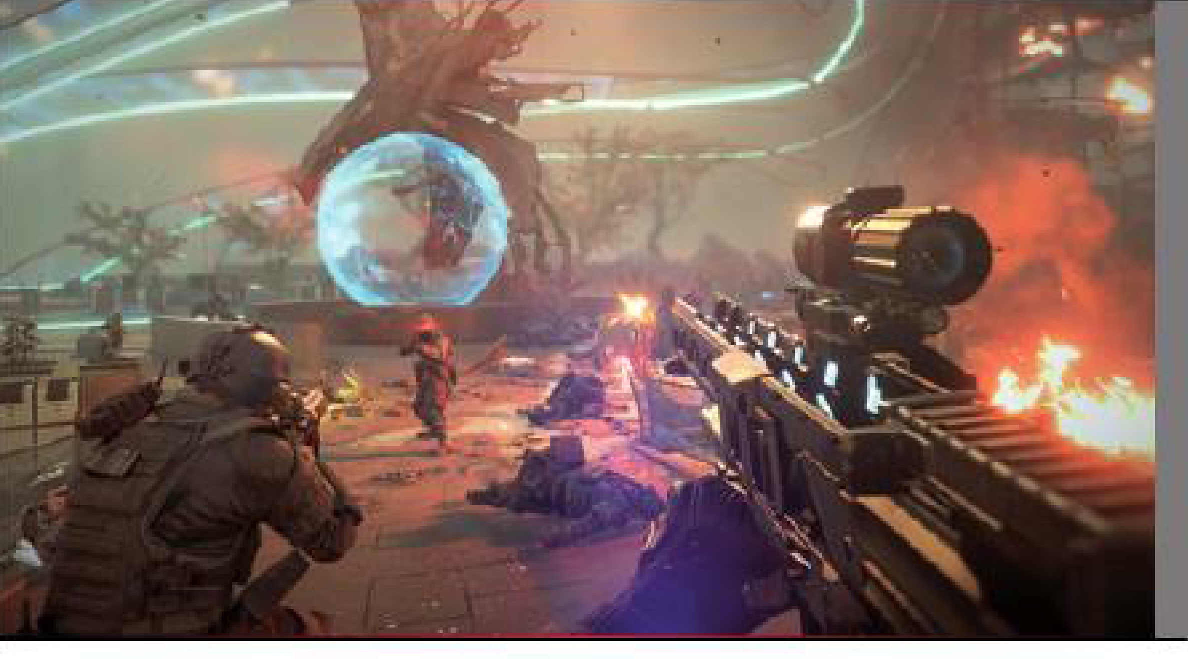


de nuestros enemigos. Y para que no nos falte de nada el arsenal que dispondremos será de alto calibre.



Multijugador online

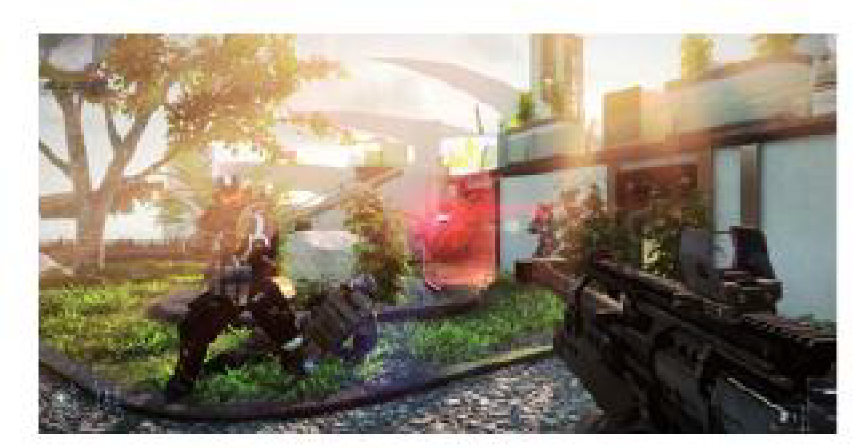
Shadow Fall online se mueve alrededor de tres pilares; el primero, su facilidad de manejo. Sólo hay tres clases, con diferencias muy claras entre ellas: asalto, explorador y apoyo. El segundo pilar es la apuesta por la comunidad. Es decir, se pueden personalizar clanes, configurar todo tipo de partidas e intercambiar opiniones y estadísticas con otros usuarios. En último lugar, y según sus creadores, está la constante mejora, ya que hay previstas unas cuantas actualizaciones gratuitas que también se nutrirán de las opiniones de los usuarios.



Uno de los grandes alicientes de esta nueva edición de «Killzone» es la posibilidad de sentirte poderoso manejando a personajes muy diferenciados entre sí. Y cuando tienes que ir a la línea de fuego, experimentar el combate de manera diversa es de lo más gratificante. La sensación se incrementa con el realismo mágico y gráfico que porporciona la nueva PS4, en unos escenarios epatantes. ¡Así da gusto jugarse el pellejo!

más luminosas que la visión de Los Angeles en la peli de Ridley Scott. Más allá de las posibles referencias en la ciencia ficción, el estudio Guerrilla ha hecho un magnífico trabajo trasladando el nuevo mundo de Vekta a PS4. En un apartado gráfico impresionante, nos podemos hacer una idea de lo que los desarrolladores pueden llegar a conseguir con la CPU de ocho núcleos y una GPU mejorada, con 8GB de GDDR5 RAM. La tasa de frames es constante, tiene bump mapping tope de gama, los enemigos son tan listos que parecen parientes de Stephen Hawking, y las texturas son literalmente de otro planeta.

> Los escenarios te invitan a recorrer cada rincón para afrontar la lucha de maneras creativas. La sorpresa será importante para acabar con tus enemigos

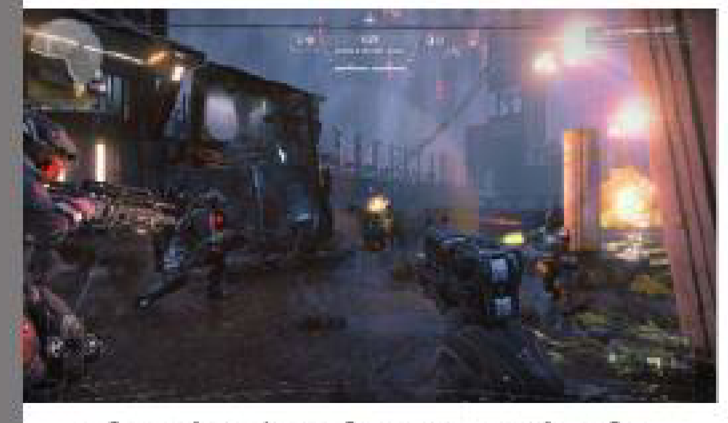


Todo esto, en cristiano, se traduce por una experiencia visual inédita hasta la fecha.

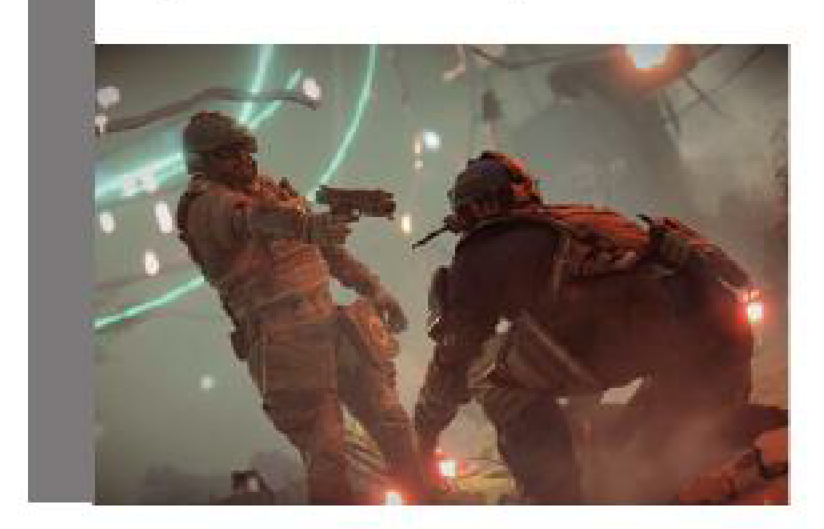
Ya sabíamos que el estudio responsable de «Killzone» es especialista en sacar partido a las máquinas de Sony, pero pone los pelos de punta ver lo que han conseguido con su debut en PlayStation 4. Si esto es sólo el principio, la competencia se va a tener que poner muy seriamente las pilas para poder pillar a los Helghast. Añádele al espectáculo gráfico controles ajustados y un multijugador eterno, y te lanzarás de cabeza a por el juego más importante del joven catálogo de esta consola.

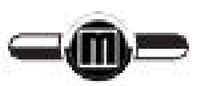
Guía de juego

Los «Killzone» siempre han sido shooters con tiroteos realistas, donde la estrategia juega un importante papel. En «Shadow Fall» se potencia al máximo esta faceta, ofreciendo un estilo de juego muy táctico. Si vas disparando a lo Rambo, te puedes dar por muerto en el 95% de las situaciones en las que te encuentres. Tienes que utilizar las coberturas todo lo que puedas, infiltrándote para disparar desde



el mejor ángulo. Manteniendo pulsado el botón direccional hacia abajo, localizarás a los enemigos incluso a través de paredes, lo que es fundamental para avanzar de forma sigilosa. También se han incluido objetivos secundarios para afrontar las misiones de diferentes maneras. Por ejemplo, estando detrás de las líneas enemigas, podrás elegir si saboteas las comunicaciones. Si lo haces, un grupo de soldados se desplazará al punto de sabotaje, dejando parte del camino abierto hacia tu objetivo principal. Si no lo haces... prepárate para una lluvia de plomo.





Super Mario 3D World



Nintendo | Plataformas, acción | Noviembre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Rejugabilidad

Como todos los títulos de la franquicia el avance en el juego es lineal, superando los distintos niveles y los submundos tras enfrentarnos a los jefes finales. Sin embargo repasar los niveles en busca de más monedas, de tuberías transparentes que nos llevan a otros lugares o intentar hacerlo en tiempo récord son opciones muy interesantes para volver a darse una vuelta por el juego. Y más aún con la ultra velocidad de Toad, que nos ayudará a batir récords. Aunque con Mario, el personaje más equilibrado, quizás puedes disfrutar mejor de las nuevas destrezas especiales.







Giro de la cámara

Mario y su tropa tienen en Wii U y en 3D un montón de ventajas que hacen que sea un juego de lo más completo. Entre otras muchas, gracias a la tecnología giroscópica del GamePad, podremos girar la cámara a nuestro antojo para poder ver así en detalle el extenso y colorido Reino de las Hadas. Descubriremos así todo lo que los chicos de Tokyo Software Development Group nº2, desarrolladores del juego, han trabajado en el apartado gráfico creando un rico universo plagado de elementos nuevos y tradicionales.



Mario y sus tropa aterrizan en Wii U y en 3D para ofrecer una de las historias más divertidas de los últimos años, cargadita de novedades.

Mario y compañía nos traen una aventura plataformera en 3D, con un mundo nuevo en HD por descubrir, controles especiales para el GamePad y cuatro personajes jugables. Vamos, casi nada. La Diversión (con mayúscula) en esta ocasión es una mezcla entre el original y dinámico diseño de niveles de «Super Mario 3D Land» y la opción multijugador de los «New Super Mario Bros.», con los tradicionales atributos de estos personajes, amén de jugosas novedades.

La historia nos suena un poquito: Bowser ha secuestrado a la princesa del Reino de las Hadas y hay que rescatarla. Para ello deberemos explorar numerosos niveles plagados de trampas y enemigos con un montón de elementos jugables, tradicionales y nuevos. En este objetivo, podremos usar el GamePad y también los Wiimotes, una novedad en la dinámica de juego. Pero no sólo será ponernos en la piel del "jefe", también tendremos la opción de elegir a Toad, Peach o Luigi. Cada uno de ellos tiene unas habilidades determinadas que los hacen que sean mejores para ciertas partes del juego y para distintos tipos de jugadores. Toad es súper rápido, por lo que es aconsejable para los jugadores más experimentados; Peach tiene la capacidad de "flotar", es decir salta y puede mantenerse en el aire unos segundos, toda una ventaja para jugadores poco avezados; y Luigi por su parte tiene un salto súper potente, idóneo para ciertos pasajes del juego.

Hasta cuatro personas pueden jugar simultáneamente en el modo multijugador local. De tal manera, que para superar ciertas fases pueden colaborar y así pasar un nivel o competir entre ellos por conseguir más puntos y acumular mayores posibilidades para lograr el tradicional banderín. El juego se puede disfrutar igualmente en solitario, pero en equipo mola más. Hay una sola condición, ninguno de los personajes puede salirse de la pantalla, si lo hacemos nos convertiremos en burbuja y regresaremos al lado de nuestros compañeros para seguir la aventura.

> El primer juego multijugador en 3D de Mario es una aventura plataformera completamente nueva y exclusiva para Wii U

Una aventura dividida en mundos y subfases, que aunque sigue un esquema lineal propio de la franquicia, tiene un montón de recovecos, secretos, tuberías y pasadizos que nos llevan a otros espacios y hacen que el juego sea altamente rejugable. Y ojo a los sellos ocultos en el Reino de las Hadas, si descubres algunos podrás utilizarlos para personalizar personajes en Miiverse. Otro acierto para los desarrolladores de este juegazo. Larga vida a Mario.



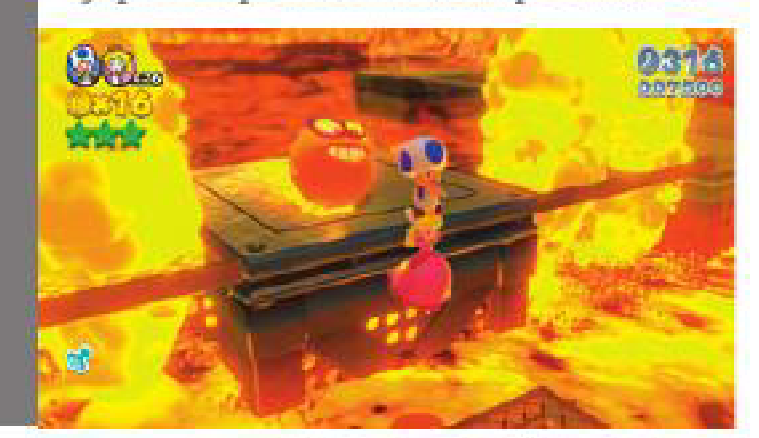
La primera aventura multijugador en 3D de Mario lo tiene todo para engancharnos a su dinámica trepidante. Tuberías transparentes por la que deslizarnos, pelotas para arrojar a los enemigos, variedad de objetos para usar en forma de "caja mágica" (desde un cañón a un helicóptero), trenes en movimiento a los que subirnos, decenas de trampas que sortear... Y al final de cada nivel el enfrentamiento contra jefes finales. La diversión en sesión continua.

Guía de juego

Parece misión imposible, pero no lo es. Hemos visto a Mario hacer prácticamente de todo, hemos visto mil y un objetos con los que se ha transformado, ha crecido, ha lanzado bolas de fuego, etc... pero en este título hay aún más novedades. Por ejemplo, podremos convertir a Mario y a sus amigos en gatos, sí, sí, en gatos. Lo haremos cuando de una de las míticas cajas de interrogación



salga un cascabel. Así podremos trepar por paredes, árboles y otro tipo de elementos y de paso arañar a nuestros enemigos. Tendremos como siempre a los tradicionales Mario Boomerang y Mario Tanooki, pero también nuevas habilidades como disparar proyectiles con una caja cañón que llevaremos sobre la cabeza o avanzar acompañados de nuestro propio clon tras recoger duplicerezas. Todo esto ayuda, pero la destreza y la rapidez siguen siendo fundamentales para salir airosos de este juego. En cada nivel es importante, como siempre, la recolección de monedas, la opción de encontrar hasta tres estrellas en cada fase y por supuesto el tiempo límite.



Wii Party U

Tres años después Nintendo lanza la secuela de su exitoso «Wii Party», con más de 80 minijuegos en HD para poder elegir. Diversión multijugador en una fiesta a la que está invitada toda la familia .

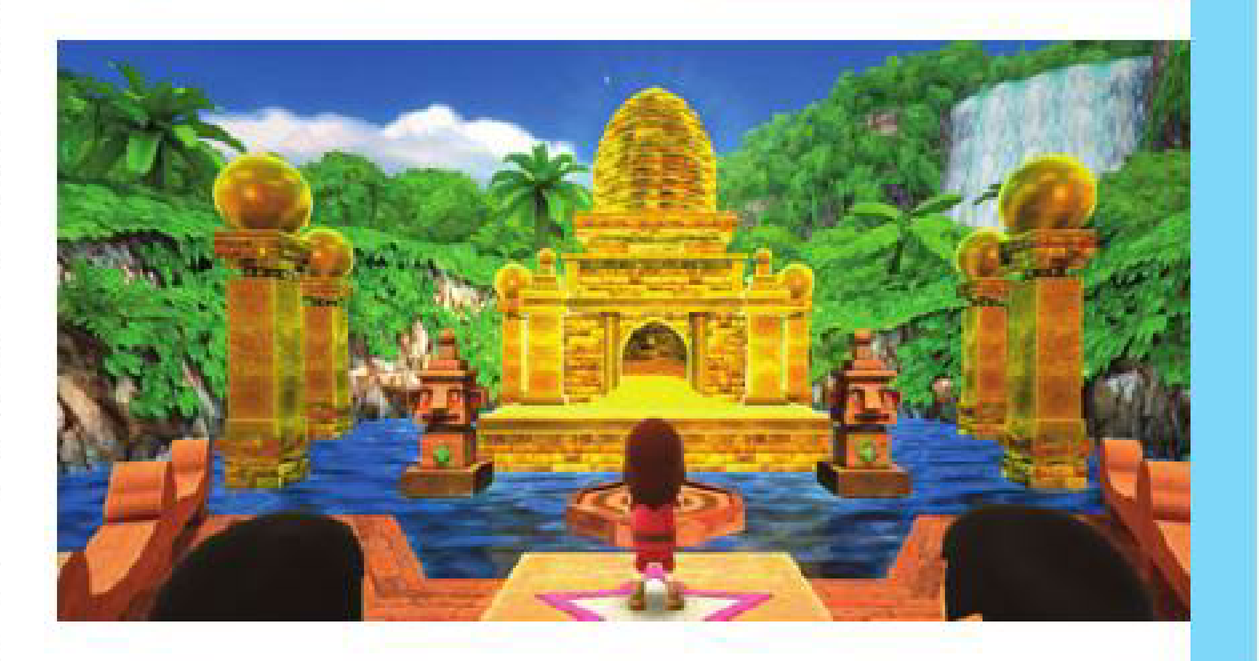
El espíritu y la intención de Nintendo no han variado: ofrecer una enorme variedad de minijuegos que hagan las delicias de familiares y amigos convirtiendo el salón de casa en toda una fiesta. Lo lograron con «Wii Party» en el 2010, y ahora vuelven a la carga con esta secuela en la que podremos ver más que incrementada la jugabilidad y el dinamismo en las mecánicas de juego. Seguramente será uno de los grandes títulos de estas Navidades, tiene más de 80 razones para ello. ¡Y en HD! Minijuegos de calidad, gran variedad y un puntito de locura. Nuestros queridos Miis vuelven a ser los protagonistas de esta fiesta. Como siempre, podremos personalizarlos para intentar convertirlos en nuestro alter-ego virtual, pero eso es lo de menos en un título con un diseño muy familiar, conocido por todos, y un apartado gráfico que tampoco varía especialmente en comparación con el anterior título. Lo importante es la gran cantidad de minijuegos que contiene y las diferentes maneras de jugar con ellos. Podremos utilizar el GamePad y los Wii Motes de más de 20 maneras diferentes, ¡20!, para hacer cualquier cosa.

Para entender mejor el título, se dividen los minijuegos en tres grandes bloques en función de la manera en la que utilizaremos la consola para jugar con ellos. Por un lado están aquellos juegos más tradicionales que se juegan en la pantalla y que responden al nombre de TV Party. Como ejemplo de esta categoría tenemos un juego con tanques, algo parecido a un mini «World of Warcraft»: un súper tanque tiene que acabar con otros tres tanques más pequeñitos. El jugador que controla el grande maneja el GamePad mientras que el resto deberán luchar y defenderse con los Wii Motes. Y es que este título

Nintendo | Minijuegos, party | Octubre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

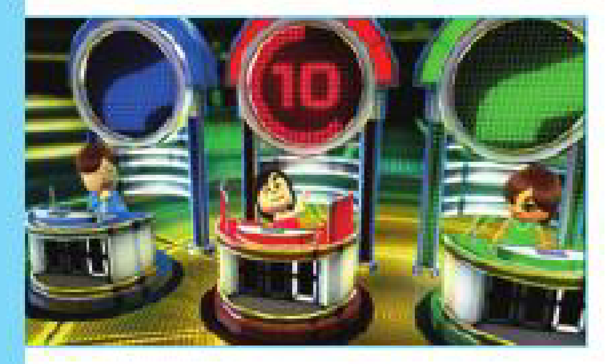




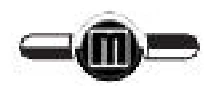


Concurso TV

Es una de las opciones más divertidas y lleva por nombre "Name the Face". Aquí nos convertimos en protagonistas de una especie de programa de televisión y debemos recurrir al GamePad y nuestros rivales a los Wii Motes. El reto no es del todo fácil, pero hay que intentarlo. El GamePad nos pedirá que pongamos cara de "quiero comprarme este coche", por ejemplo, y nos hará una foto del careto que se verá en pantalla. Obtendremos



más puntos si nuestros amigos aciertan con nuestra expresión y ellos a su vez también obtienen puntos.







El objetivo de «Wii Party U» no es mostrar gráficos de altísima calidad o atraparnos con una misteriosa historia, sino el de poner delante del televisor a amigos y familia para que de forma despreocupada se echen unos piques sanos y unas risas con la diversidad de pruebas que contiene el juego. Por supuesto hay competencia y hay emoción en los más de 80 minijuegos, no falta. Y la plaza de este juego sin complejos siempre está abierta para que personalices tu Mii. ¿Te animas?

viene con un Wii Mote bajo el brazo, ya que una gran parte de los minijuegos requieren la combinación entre estos mandos y el GamePad, una importante novedad. Otro bloque de minijuegos es el llamado GamePad Party. Quizás es una de las grandes peticiones realizadas por los usuarios de la consola, tener juegos para disfrutarlos únicamente en el GamePad y en este título se logra ese objetivo. El tercer bloque es el más original y curioso. Lo denominan House Party y requieren del GamePad pero de una manera muy peculiar. Podemos encontrarnos con "concursos" de preguntas para ver quién conoce mejor a quién.

> Una de las aportaciones de «Wii Party U» es que podemos puntuar un minijuego, muy útil para que otros jugadores de la comunidad decidan si quieren jugarlo

Diversión variada, ahí está la clave de un juego en el que manejaremos helicópteros, asistiremos a concursos de cocina, jugaremos al fútbol, viviremos aventuras espaciales, participaremos en carreras de caballos y de otro tipo de animales salvajes, disfrutaremos de auténticas gincanas por lugares remotos en las que tendremos que ayudarnos de cocodrilos para no ahogarnos, practicaremos karate... y así más y más hasta llegar a la cifra de 80 minijuegos. El humor es otro de los puntos fuertes del título, que evidentemente también se puede disfrutar en solitario aunque no ha sido pensado para ello. Con «Wii U Party» no tendremos excusas de aburrirnos estas Navidades.

Juegos actualizados

Algunos de los minijuegos que nos trae «Wii Party U» los habíamos visto antes, pero ahora se les da una nueva capa de pintura con la sana intención de avivar y mantener el pique durante toda la partida. Especialmente jugosos son aquellos que se pueden jugar exclusivamente en el GamePad, como Beisbolín (los usuarios batean y lanzan la bola por turnos) y el tradicional Futbolín, en donde controlamos la acción utilizando el stick analógico. En el minijuego del Laberinto de mármol nos moveremos inclinando el GamePad para controlar nuestros pasos.¡Pura diversión!

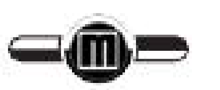
Guía de juego

El objetivo de Nintendo es pegar el pelotazo estas Navidades y van camino de lograrlo. El diseño del juego es más que familiar, los Miis son ya nuestros amigos y nos acercan a un mundo de diversión y enormes posibilidades con distintos niveles de dificultad, lo que hace que el juego abarque un rango de edades muy amplio. La opción de poder jugar hasta cuatro jugadores es la gran baza, evidentemente, pero también podemos



practicar jugando de manera individual para después batir a nuestros amigos en las carreras de animales, en la natación, en el salto de altura... El juego no incluye un modo online, pero sí nos ofrece la opción básica de la integración con el mundo Miiverse en el que podremos enviar nuestros resultados y el resto de usuarios puede enviarnos los suyos, comentar, animar, etcétera. Una manera de poner a prueba nuestras habilidades y compartir nuestras victorias con el resto de jugones del universo «Wii Party U».





Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno Sochi 2014

Encera tus esquís para Sochi, la ciudad que acoge la póxima edición de los JJ.OO. de Invierno en la que compiten los más afamados atletas de SEGA y Nintendo.

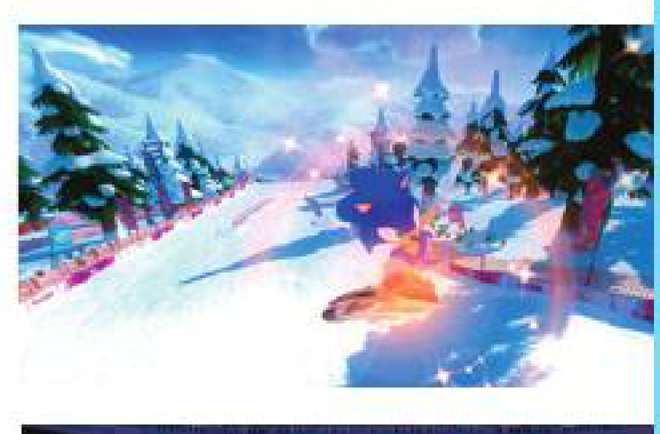
SEGA | Deporte |Noviembre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Nueva cita olímpica, nueva oportunidad de ponerte en la piel de los personajes más emblemáticos de SEGA, como el mismísimo Sonic o su inseparable Tails, o por el contrario pasarte al "enemigo" y dar vida a Toad, Peach, Bowser, Mario, Luigi... en las filas de Nintendo. Están casi todos y podrás verles competir hasta en 16 disciplinas "blancas" como el ski, el curling y dos nuevas incorporaciones muy divertidas: el patinaje artístico (en el que se puede competir por parejas), y el snowboard, que te permitirá realizar increíbles y mortales piruetas sobrevolando las nevadas montañas que rodean la ciudad rusa. Otra de las disciplinas más atractivas y divertidas son las carreras en trineo

> El multijugador Action & Answer nos enfrenta cara a cara contra cuatro jugadores como si de un concurso televisivo se tratara

en el que se compite por equipos de hasta cuatro personajes. Además de estos 16 eventos deportivos, así lo denominan en el juego, existen otros 8 Eventos Fantasía alucinantes en los que los personajes del juego compitirán en escenarios y con disciplinas totalmente alejadas de la realidad pero igualmente entretenidas. Con ellos surcaremos cielos estrellados y helados en emocionantes carreras contrareloj y en unos escenarios cargados de detalles -ojo al apartado gráfico donde los chicos de SEGA, desarrrollador del juego, se han esforzado de lo lindo- con un público entregado y atletas de élite que se vuelven a ver las caras para decidir quién es el mejor: Sega o Nintendo. Dinamismo, velocidad, grandes dosis de espectacularidad sobre las pistas y una curva de dificultad muy bien diseñada que hace que este sea un juego ideal para pequeños y también para los más creciditos.





Modo online

Con esta gran novedad, que se hace llamar Worldwide Vs., podremos competir en cuatro modalidades: esquí acrobático, el trepidante snowboard cross, el patinaje de velocidad y en el Campeonato: Deportes de Invierno. Éste es en realidad un evento de los denominados de fantasía en el que hay un poco de todo: patinaje sobre hielo, snowboard, esquí y bobsleigh. Para valientes. A medida que vayamos sumando victorias y obteniendo medallas en el modo online conseguiremos puntos para nuestros respectivos países.

Uno de los modos más novedosos es Legends Showdown en el que veinte personajes distintos se unirá para afrontar a una gran variedad de pruebas. Éstas se engloban en cinco categorías y cada una de ellas concluye con la lucha contra un jefe final.







Descárgatela
GRATIS
desde
Apple Store

A partir
del 10 de
Noviembre
el nuevo número
con contenidos
especiales
para iPad














Animal Crossing New Leaf

Construyendo un

Animal Crossing New Leaf sigue más que vivo y coleando meses después de su lanzamiento. La creatividad inmobiliaria y decorativa de multitud de fans no cesa, y he aquí algunas pruebas de que el ingenio, la libertad total de juego y las millones de opciones para ejercerla son inagotables. ¿Te animas también tú?



Tantos estilos como tu imaginación pueda concebir

La imaginación se desborda y se vuelve galáctica a la hora de crear un estilo "espacial" con motivos selenitas, astronautas o inspirados en el minimalismo blanco de "2001" (incluso para una boda de lo más estelar). He aquí esta creación con sello «New Leaf», donde descubrir el universo desde un laboratorio es posible o también interactuar con curiosos extraterrestres que presten su ayuda con divertidos consejos.









Antes de ponerse manos a la obra, tendremos que visitar la Inmobiliaria Nook y pedir consejo a nuestros vecinos.

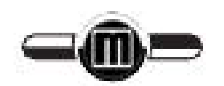
Estilo Megaconsolas

En Megaconsolsa también nos pusimos manos a la obra, y para construir nuestro pueblo tuvimos primero que darle bastantes vueltas a la idea (el paseo por la playa nos ayudó), pidiendo consejo y colaboración a nuestros vecinos y consultando precios en la Inmobiliaria Nook. Como la faceta ecológica es fundamental, visitamos un vivero para plantar árboles en nuestra parcela, con cuidado de no darnos al-

A tu rollo

¿Te van más los palacios o el gimnasio? Con todas las opciones de personalización del juego y sus colecciones temáticas, no tendrás problemas para encontrar tu propio estilo. ¡Desde una nave espacial a una isla del Caribe!

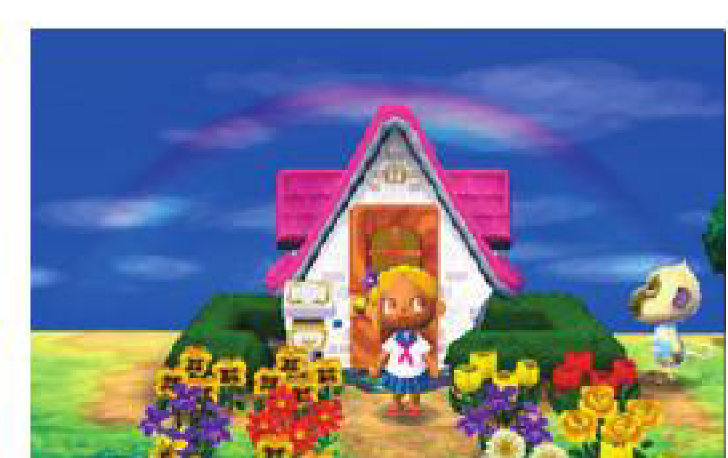




dispara tu creatividad
hogar



gún tropezón imprevisto tras cavar. Con tesón e ilusión fuimos construyendo nuestra "choza", pensando en nuevas mejoras mientras cambiamos nuestro look. También tuvimos que visitar algunas tiendas para decorarla, y pedir algún deseo a una estrella fugaz. Al final, casa por casa, levantamos el pueblo y el arcoíris nos dio la bienvenida.







Estilo Nintendero

Siempre atentos a la memoria histórica del mundo de los videojuegos, hay usuarios que tienen a Nintendo como toda una referencia y lo homenajean así de bien, colocando algunos de los objetos e iconos preferidos de la marca nipona en sus propios pueblos de «Animal Crossing New Leaf».
Si eres un incondicional de Mario, podrás llenar tu salón de ladrillos, monedas, cañones, banderines, pirámides y plantas carnívoras... ¡Quién no querría una habitación así en su casa!

Del mismo modo, puedes darle un toque muy especial a tu jardín. Hay quienes han querido darle un codazo cómplice a uno de los personajes preferidos de la "casa" Nintendo, el intrépido Link y la saga Zelda. ¿Acaso no es un lugar ideal para el merecido reposo de un gran guerrero?
Todos estos objetos de coleccionista podrás encontrarlos en los comercios y en las famosas galletas de la fortuna de los simpáticos Tendo y Nendo, que regentan la tienda local del pueblo.

Las compras, tanto de muebles y objetos de decoración como de árboles y plantas para el jardín, son esenciales.

Estilo Bucanero

Hay otros que apuestan por el estilo bucanero en sus creaciones con «Animal Crossing New Leaf». No falta de nada: ni vestuario con parche incluido, ni bandera pirata, ni botín a bordo ni ningún complemento imaginable para cantar eso de "ron, ron, la botella del ron" mientras se carga el cañón.

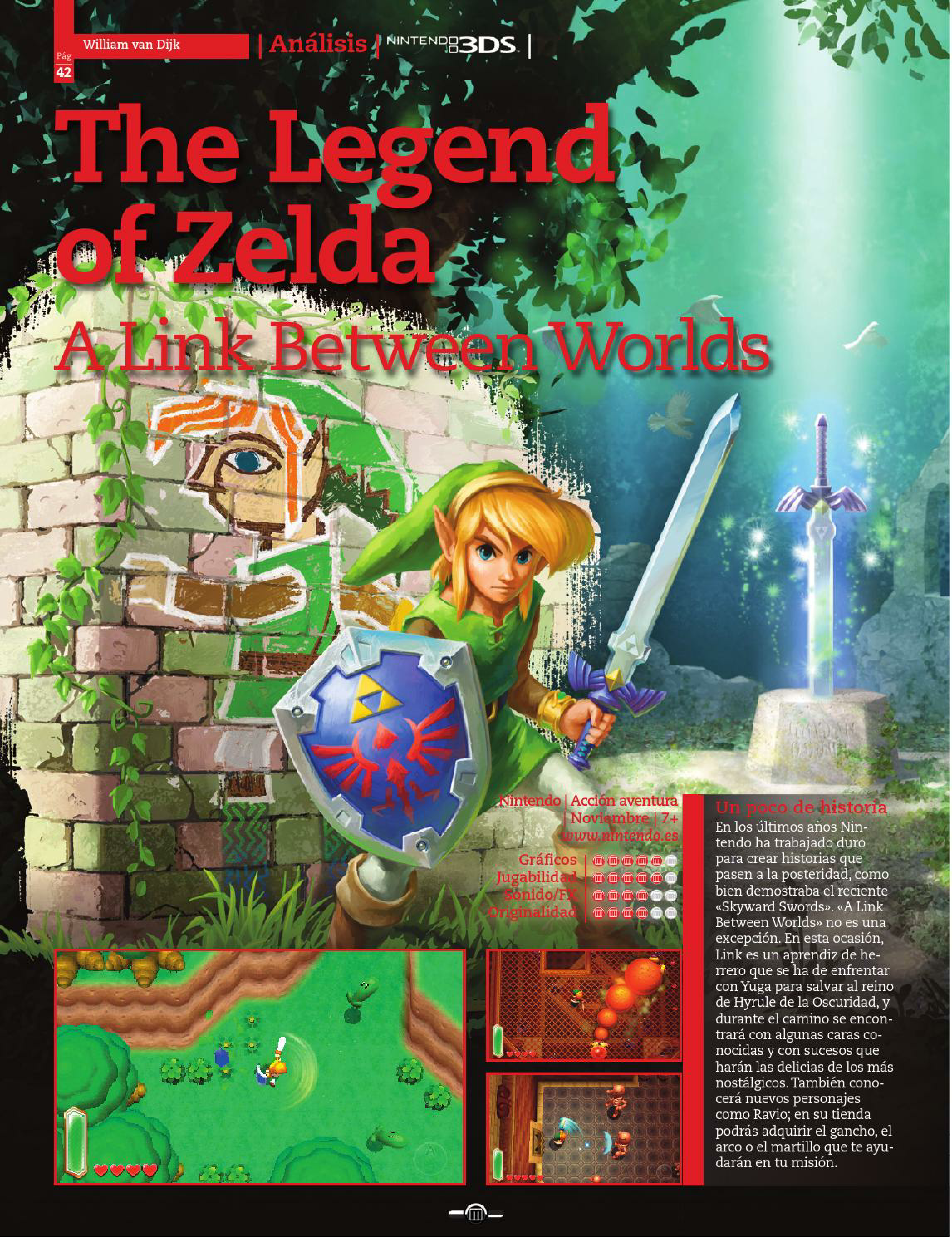








The Legend of Zelda
A Link Between Worlds



Nintendo | Acción aventura
Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos | Jugabilidad | Sonido/FX | Originalidad

Un poco de historia

En los últimos años Nintendo ha trabajado duro para crear historias que pasen a la posteridad, como bien demostraba el reciente «Skyward Swords». «A Link Between Worlds» no es una excepción. En esta ocasión, Link es un aprendiz de herrero que se ha de enfrentar con Yuga para salvar al reino de Hyrule de la Oscuridad, y durante el camino se encontrará con algunas caras conocidas y con sucesos que harán las delicias de los más nostálgicos. También conocerá nuevos personajes como Ravio; en su tienda podrás adquirir el gancho, el arco o el martillo que te ayudarán en tu misión.

Cuestión de dimensiones

Aunque hayan pasado unos cuantos años desde su debut en SNES, el espíritu de «A Link Between Worlds» recuerda al de aquel clásico gracias a su gusto por lo retro. Una de las virtudes más acentuadas de esta aventura es el uso de distintas perspectivas para representar la realidad. La cámara emplea la vista cenital –por encima de Link-, pero juega con distintos puntos de vista para sorprendernos con mazmorras ocultas o enemigos que atacan por sorpresa. Es uno de los títulos que mejor aprovecha la capacidad estereoscópica de la portátil de Nintendo.



Secuela de la aventura más laureada Link. Un vínculo entre dos mundos se abre para dar por primera vez la bienvenida al héroe en 3DS.

Probablemente sea «A Link To The Past» uno de los más laureados junto a «Ocarina of Time», clásico entre los clásicos que tuvimos ocasión de disfrutar en SNES hace ya dos décadas. Fruto de aquella grandeza nace «A Link Between Worlds», una continuación directa desarrollada exclusivamente para la familia 3DS que sigue el hilo argumental de la edición de SNES varias generaciones después del advenimiento de Link como el héroe de leyenda que anunciaban las profecías.

Como buena secuela que se precie, esta aventura respeta las señas características del original aportando su pequeño granito de arena con novedades significativas que se introducen aquí y allá, refrescando así la fórmula clásica pero sin alterar la esencia tradicional de la franquicia. Una vez más, tomamos el rol de un Link aprendiz de herrero que por diversos motivos acaba siguiendo el rastro de la princesa Zelda, en una disputa que le lleva a conocer el rostro del mal, ahora bautizado como Yuga. El antagonista pretende revivir al terrorífico Ganondorf para sumir el mundo en las tinieblas, y sólo el élfico héroe parece capacitado para impedir el caos inevitable.

La premisa de juego nos lleva a descubrir una aventura con tintes clásicos que se enfoca a través de una vista cenital tan versátil como polifacética. Es, de hecho, el mayor atractivo de este título, ya que exprime la capacidad estereoscópica de la consola ofreciendo distintas perspectivas y un marcado sentido de la verticalidad. La mecánica de juego apenas varía con respecto al formato tradicional de «Zelda»: Link explora distintos parajes mientras descubre objetos que le permiten superar a los contrincantes más duros de pelar, superando mazmorras plagadas de monstruos, puzles de todo tipo y de secretos por descubrir.

La novedad más llamativa que se ha introducido, fruto de una maldición, ofrece a Link la posibilidad de convertirse en una silueta para fundirse literalmente con los decorados, una nueva característica que se asume con rapidez y que encaja a la perfección con la premisa habitual de la franquicia. Este añadido contrasta con el espíritu clásico de la entrega, que destaca por hacer uso de las melodías tradicionales y por la aparición de viejos conocidos que potencian el sentimiento nostálgico. Sin embargo, «A Link Between Worlds» es mucho más que nostalgia: es una aventura larga, compleja y tremendamente adictiva. Un caballo ganador imprescindible para los usuarios de una 3DS.

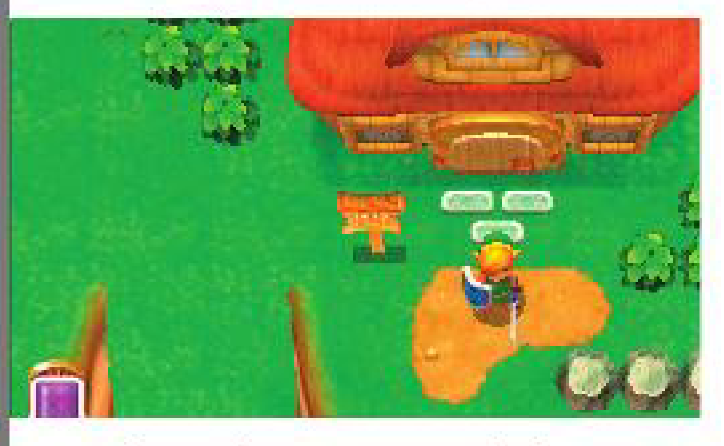
> La esencia de Zelda en un capítulo que exprime la capacidad estereoscópica de 3DS sin perder la esencia de Link. Imprescinible



Nunca antes Link aprovechó tanto los decorados como en esta aventura, donde es fundamental no perder detalle de ningún 'atrezo' y tener en cuenta los distintos niveles que componen las mazmorras. Además, hacer uso de las nuevas habilidades de Link va más allá de encontrar un objeto en específico: ahora podemos convertirnos en una silueta con la que traspasar barreras que de otra manera serían infranqueables. Es una manera muy efectiva de refrescar la mecánica tradicional.

Guía de juego

El templo del Este es el primer reto que debemos superar para demostrar que hemos asimilado las nuevas mecánicas de juego. Ya desde los primeros compases descubrimos un buen puñado de objetos que nos facilitan la exploración, como el farol y las botellas en las que podemos introducir pociones curativas, así como armas que se convierten en elementos esenciales para evitar

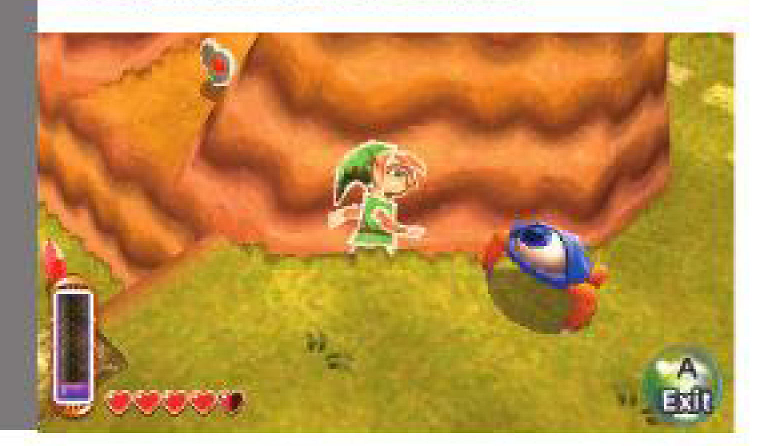


perder más corazones de la cuenta, como el arco.

Es importante no perder de vista la barra de vigor, que limita la mayoría de las acciones que podemos realizar a la hora de atacar a nuestros enemigos, así como contar siempre con una buena perspectiva que nos permita saber con exactitud en qué punto del mapeado nos encontramos.

La pantalla táctil será nuestra mejor aliada para ubicarnos en las mazmorras y también en zonas abiertas del mapeado.

Antes de terminar, un aviso para navegantes: es relativamente fácil perderse si no escuchamos con mucha atención los consejos, así que se debe prestar mucha atención a las indicaciones.



El Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti

Cuando parecía que las aventuras gráficas habían inventado todo dentro de su género, el profesor Layton aportó su granito de arena mezclando un hilo argumental con toneladas de puzzles.

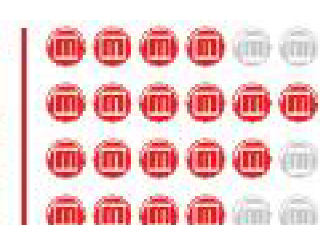
Poca gente, aparte de la propia Nintendo, ha sabido sacarle tan buen partido a la DS como los japoneses de Level 5. Tras dar la vuelta al concepto del fútbol con el aclamado «Inazuma Eleven», su serie de «El Profesor Layton» se ha convertido en estandarte de un entretenimiento apto para todos los públicos, con una fórmula sorprendentemente innovadora en la que pone a prueba nuestra intuición y nuestro afán por superar retos.

Tras su estreno en 3DS en «La Máscara de los Prodigios», el nuevo capítulo se llama en nuestro país «El Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti» (en inglés es The Legacy of the Azran, y en Japón, El Legado de la Supercivilización). Esta entrega, la última de la trilogía "joven" del investigador, y la sexta en total, comparte la mayoría de los componentes que han constituido la fórmula del éxito desde hace años. Tras los acontecimientos de la anterior entrega, Layton y su cuadrilla deberán explorar, a bordo de un dirigible, multitud de lugares repartidos por todo el mundo. Todos estos puntos tienen en común los restos arqueológicos de una poderosísima civilización perdida, la misma que da nombre al juego.

Cuando lleguemos a un lugar, lo primero que hay que hacer es hablar con los personajes para que nos orienten hacia dónde hay que dirigirse. Las pistas irán acompañadas por imaginativos puzzles, cuya resolución en ocasiones va acompañada de una amenaza en forma de cuenta atrás. La variedad de desafíos es abrumadora, contando con disciplinas tan dispares como las matemáticas, memoria o la agilidad visual. En realidad, nada francamente rompedor respecto a

Nintendo | Aventuras, puzzle | Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





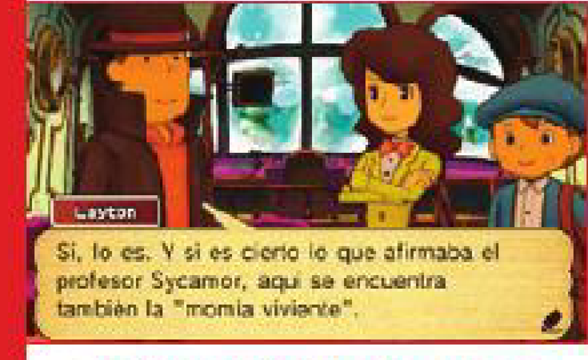




Adiós, "profe"

Nintendo ha confirmado que «El Legado de los Ashalanti» será la última entrega que protagonizará el Profesor Layton, algo que a primera vista parece





alarmante dada la sobresaliente calidad de la serie. Sin embargo, es difícil que la marca se deshaga de semejante gallina de los huevos de oro, y aunque no sea como personaje principal, está claro que volveremos a ver al elegante investigador en futuros videojuegos. De hecho, la última canción de la banda sonora se llama "Quizá algún día". ¿Un guiño a su regreso?



Intrigas palaciegas

Targent es una misteriosa organización que busca las reliquias de los Ashalanti, una civilización perdida, para utilizar sus poderes en provecho propio. Jean Descole, el antagonista de la trilogía, comparte el mismo objetivo, por lo que las tensiones se desencadenan, forzando a Layton, Luke y Emmy a investigar. Al llegar a la ciudad de Snowrassa, se encuentran con Aurora, descendiente de los Ashalanti, que ha perdido su memoria. Juntos comenzarán a deshilvanar un complejo entramado de pistas que les llevarán a descubrir el secreto oculto de la cultura Ashalanti.



La historia que enriquece la nueva aventura de Layton está perfectamente construida, y canaliza perfectamente nuestro creciente interés por la mágica civilización Ashalanti. El desafío engancha desde el principio. Además, los vídeos desarrollan con mayor profundidad el argumento principal, y están hechos con una calidad digna de las mejores películas manga actuales.

capítulos previos, pero sería raro que un seguidor de Layton buscara algo diferente. Con centenares de puzzles y minijuegos, la cantidad de horas frente a la pantalla varía según nuestra habilidad, si bien nunca bajará de las 15 ó 20 horas.

> La última investigación del Profesor Layton nos lleva a viajar por todo el mundo. Una aventura cargada con más de 500 puzzles para resolver

Por supuesto, una vez superados los desafíos quedan desbloqueados para volver a jugarlos y mejorar nuestra puntuación.

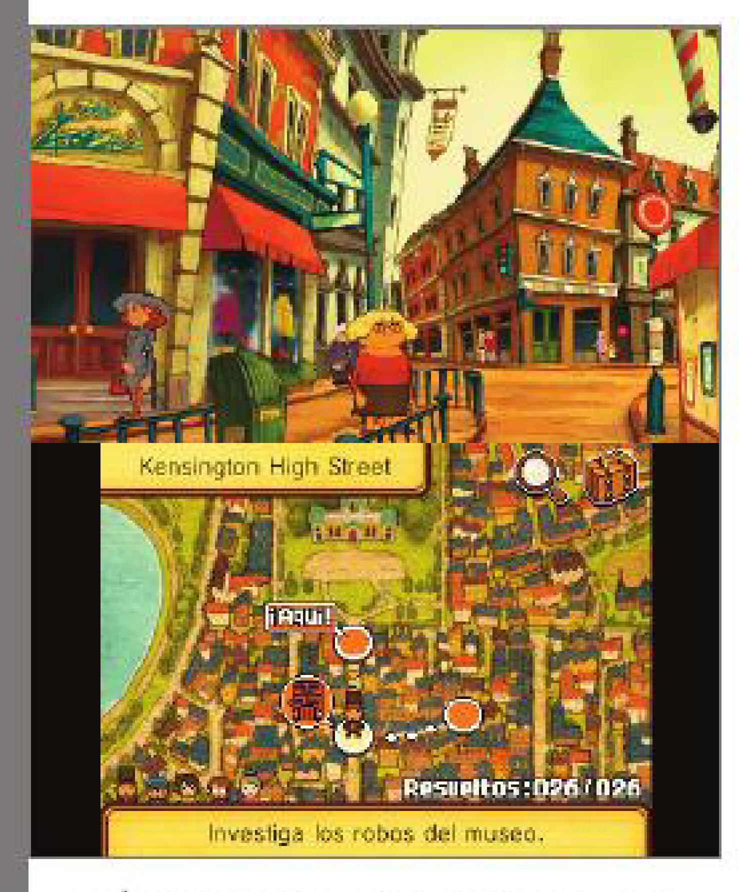
Con la experiencia ganada en títulos del tipo anime como «Dragon Quest», Level 5 ha vuelto a demostrar su maestría a la hora de enlazar historias con brillantes vídeos que detallan los sucesos entre las misiones. Más allá de esto, la creatividad no hay que buscarla en el apartado técnico, sino en los desafíos que se le plantean al protagonista y su ayudante.



Es difícil encontrar un título de las características de «El Legado de los Ashalanti», porque nos permite partidas rápidas -aunque siempre interesantes- en caso de no tener mucho tiempo para jugar, y al mismo tiempo invita a invertir mucho tiempo descubriendo los pormenores de la historia. Con el valor añadido de la tremenda rejugabilidad, lo más seguro es que esta última entrega de «El Profesor Layton» sea todo un éxito en las tiendas. ¡Nosotros no podemos quitárnoslo de la cabeza!

Guía de juego

Los que hayan probado «La Máscara de los Prodigios» se encontrarán con un juego prácticamente igual en el planteamiento. Hay que utilizar el stylus sobre la pantalla táctil para buscar pistas en los escenarios. Éstas suelen llevar a puzzles (Ojo al parche, hay más de 500 para resolver, entre descargables y los incluidos en el cartucho) repartidos por los Estados Unidos, Rusia



y África. Cualquier persona que no esté familiarizada con el mundo de los videojuegos puede fácilmente acceder al sencillo interfaz y resolver cualquier desafío, ya que se basan en principios básicos de lógica u orientación espacial, entre muchos otros géneros. Además, se incluyen estupendos minijuegos donde la habilidad y puntería cobran protagonismo, cambiando a un tipo de control más cercano a los shooter que a la aventura predominante en el resto de la historia. Un agradecido soplo de aire fresco entre tantos quebraderos de cabeza, algunos tan enrevesados que te llevarán un buen rato resolverlos.

Mario Party Island Tour



Nintendo
Minijuegos
1º trimestre 2014
3+
www.nintendo.es

¿Y cómo estará la fiesta? ¡Abarrotá!

La nómina de personajes con los que podremos jugar será de relumbrón. Aparte de los imprescindibles (Mario, Luigi, Peach, Wario, Daisy y Toad), que serán los jugables, también tendremos a secundarios de lujo como Blooper, Boo, Bowser (e hijo), Chain Chomp, Cheep Cheep, Flutter, Goomba, Hamer Bro., Magikoopa, Koopa Troopa, Lakitu, Luma, Monty Mole, Rosalina, Yoshi, Shy Guy, Warluigi y unos cuantos invitados sorpresa más. Vamos que no tendremos una única alma de la “fiestuqui”, sino muchas y cada cual más jaranera.

Minijuegos a cascoporro

Los minijuegos son la salsa de cualquier «Mario Party». Aquí habrá de todo, desde retos para probar nuestra rapidez, concentración o suerte (estilo tragaperras), hasta carreras por tierra, mar o aire, y desafíos arcade como disparar indiscriminadamente a un puñado de personajillos. Tampoco faltarán pruebas de dibujo y asociación donde utilizaremos el stylus de la consola. Y tampoco faltan los que aprovechan las posibilidades de las tarjetas de realidad aumentada, o puzles para sacar partido a las 3D de la consola. Entre 81 disponibles, echa la cuenta.



Con más minijuegos, diversión y tableros que nunca, la serie estelar del universo mariófilo nos alegrará el 2014 a golpe de dado mágico.

Será en el primer trimestre de 2014 cuando Mario y su tropa organicen su ya tradicional fiesta. De hecho, el fontanero es todo un experto en jaranas desde los lejanos tiempos de la N64, consola que albergó sus primerísimas entregas de «Mario Party». Seguidamente, la GameCube y la Wii tomaron el testigo, también las portátiles GBA y DS; y pronto le tocará el turno a la 3DS, dispuesta a acoger los siete tableros diferentes y los 81 nuevos minijuegos de esta "isla de la fantasía".

La mecánica de juego seguirá basándose en los tradicionales juegos de mesa y tablero, con dados y casillas para el desplazamiento de los personajes. Sin embargo, en esta ocasión cada uno de los siete tableros estará regido por sus propias reglas, su nivel de dificultad peculiar y sus dimes y diretes. Así, habrá ocasiones en las que tendremos que asociarnos e interactuar con otros jugadores (y quien dice interactuar dice ponerles la zancadilla a la mínima), y en otras podremos ir por libre. También variarán los obstáculos y las "trampillas especiales" (estilo de oca a oca, ya se sabe) que nos permitirán avanzar en la carrera o dar con nuestros huesos en el crudo polvo. Ojo también a los potenciadores, que tendrán más presencia e ingenio que nunca, y harán que cada partida sea una auténtica aventura con más barrabasadas que una peli de chinos. Todo sea para multiplicar hasta por muchas cifras las tiradas de nuestros dados, y así dar saltos de canguros para plantarnos en cabeza.

No todo será cuestión de suerte en el juego, ya que tendremos que mantener la sangre fría y la cabeza caliente en cada reto, e incluso armar una estrategia para no acabar hechos picadillo como si fuésemos un concursante de "Humor amarillo", una de las inspiraciones del título. No hay más que ver a los Billy Balas, que aquí tendrán la pólvora más endiablada que nunca.

> Tras más de una decena de entregas, la franquicia aterrizará en territorio 3DS con renovadas dosis de brillantez gráfica y diversión

Todo ello, como siempre, con el toque rabiosamente arcade y divertido de los juegos plataformeros (y variantes) de Nintendo, y con el plus de unos gráficos que lucirán mejor que nunca en la 3DS (y en XL ni digamos). Y qué decir de esas melodías y tonadillas que nos invitarán a seguir dándole a los dados, como si fuésemos una cuadrilla blaxploitation en pleno asfalto de Harlem. Con la garantía de ser una de las franquicias más clásicas del "planeta Mario", ningún fan quedará defraudado ante este surtido generoso e ideal para jugarlo con otros tres amigos gracias a la conexión wifi. Queremos fiesta, ¡fiesta!



Los clásicos obuses serán los mayores enemigos con que nos enfrentaremos en los variados tableros del juego, que en esta edición dejarán de ser meros soportes para los personajes y las casillas de turno y recuperarán su espíritu plataformero para soliviantar a Mario, Peach y toda la tropa. Pero, desde luego, no serán los únicos obstáculos con los que nos toparemos en un título repleto de resortes, trampillas y cajas sorpresa.

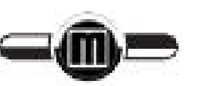
Lo que vendrá

Se nota que a Nintendo «Mario Party 9» les quedó prácticamente redondo, pues el armazón y las tripas de este juego tendrán mucho que ver con tan celebrada entrega, aunque se respetarán toques clásicos de la saga como la jugabilidad para cuatro o algunas "special cards" con sabor vintage. Hablando de guiños nintenderos, entre los tableros disponibles nos encontraremos con entrañables codazos



cómplices a «Paper Mario», «Super Mario Galaxy» o «New Super Mario Bros.», que también nos irán marcando las pautas de comportamiento para ir avanzando casillas de forma más rápida y eficaz. Que esto seguirá siendo espíritu nintendero, pero al enemigo ni agua. Porque que nadie piense que esta isla será un paraíso vacacional (aunque, de momento, los zombis brillarán por su ausencia): el camino estará plagado de trampillas peliagudas, sobre todo cuando veamos el dibujito de un Bowser o alguna piraña con hambre atrasada. Ya se sabe, en este tipo de juegos la suerte influye decisivamente pero, como decían en "El color del dinero", también habrá que saber bailarle el agua a la música del azar.





Rincón del Jugador

Retrato robot
Edward Kenway



▶EDAD: No llegó a cumplir los 42 (en su DNI figura que nació un 10 de marzo de 1693 en Cardiff y murió un 3 de diciembre de 1735 en Londres). Para llevar una vida tan intensa y ajetreada, no está mal.

▶APARIENCIA: Luce con soltura el uniforme de la Orden de los Asesinos, con un toque de John Galliano de lo más fashion y casual. Tampoco falta la capucha-pañoleta, santo y seña de la saga «Assassin's Creed».

▶CURRÍCULO: Sanguinario y temible, Edward fue un corsario despiadado cuyas hazañas fueron reconocidas incluso por Barbanegra, que ensalzó sus dotes de luchador y de tipo misterioso, ya que guarda un secreto que ni él se atrevió a preguntarle. Antes de cumplir los 30, abandonó la piratería y sentó la cabeza con la gentil Tessa Stephenson-Oakley, con quien tuvo un hijo y todo. Pero al final, la cabra tira al monte y pasa lo que pasa.

▶ARMAS: Aparte de su pericia e inteligencia en el combate cuerpo a cuerpo, sus espadas gemelas y sus cuatro pistolas flintlock le hacen más temible que Montoro en un rueda de prensa (o en la cola de la Filmoteca).

▶FUTURO: Un poco negro, pues sabemos que murió defendiendo a su familia de un ataque templario. Pero en los piratas importa el presente, y el suyo es esplendoroso gracias a «Assassin's Creed IV». Además, siempre puede volver como fantasma en la saga "Piratas del Caribe".

Trucos

GTA V

El más esperado ya está aquí y no vienen mal algunas claves para sacarle el máximo rendimiento.

Trofeos

Platino:
Los Santos Legend: Completa todos los trofeos

Oro:
Carrera criminal: Consigue el 100% del juego completo.

Plata:
Multidisciplinar: Gana una medalla de oro en todos los pasatiempos y hobbies.
Kifflom!: Completa tu camino a la iluminación.

Bronce:
Carrera armamentística TP Industries: Compra el hangar McKenzie Field y gana la carrera armamentística.
Un misterio resuelto: Resuelve el misterio de Leonora Johnson.
Más allá de las estrellas: Recoge y devuelve todas las partes de nave espacial.
Se Busca: Vivo o muerto: Entrega el objetivo de una misión de cazarrecompensas con vida.

Splinter Cell Blacklist

El sexto título de la saga Tom Clancy está cargado de acción y con un Sam Fisher dispuesto a dar caña en un nuevo conflicto internacional de armas tomar.

Logros:

5G
ShadowNet online: Accede a ShadowNet para ver las últimas noticias y retos.

10G
Huida de la embajada: Completa "Fortaleza insurgente" en cualquier nivel de dificultad
Pruebas ocultas: Esconde 5 cuerpos en contenedores
Distracción táctica: Engaña a un enemigo con un señuelo sonoro y luego neutralízale mientras investiga.

15G
Equipo asesino de élite: Ejecuta en dúo a un enemigo con casco, con ayuda de un compañero
Oferta del día: Completa un reto diario.

30G
Confirmación de 4th Echelon: Completar la campaña de un jugador.
Operación de caza: Completa todas las misiones de Andriy Kobin para 4th Echelon.

100G
Oficial de 4th Echelon: Completa todas las misiones de un jugador en dificultad perfeccionista.

Te lo dice Galibo...

Carta de un soldado

Llevamos días combatiendo en el Botín del muerto de «Plantas contra Zombis 2». Nuestra estrategia es en principio sólida: una primera línea de lanzamaíces seguida de vainas que vamos reforzando allí donde aparecen las mayores amenazas. La mantequilla catapultada por los lanzamaíces es muy efectiva contra los zombis gavioteros, y la combinación de nueces con pinchorrocas está causando estragos en las hordas de muertos vivientes. Pero los cañones zombiditos se están convirtiendo en una pesadilla, y a veces nos asaltan tantos zombis espadachines en un solo punto que creo que las nueces ya no bastarán para contenerlos. Y es que da igual a cuántos zombis matemos, en cada ronda son más numerosos y nuestras defensas no podrán aguantar ya mucho más. En la batalla de ayer perdimos dos cortadoras de césped y ya no nos quedan nutrientes para conseguir soles extras al principio de la batalla. Nuestro general se niega a emplear mejoras de pago ("armas de cobardes", dice) y me temo que el nivel 22 será nuestro último combate. Rezad por nosotros y, si finalmente nuestros cerebros son pasto de los zombis, mi última voluntad es que me entierren debajo de un Bonk Choi. Siempre me gustó esa planta.





Promociones



| NOVEDAD |

SKYLANDERS
SWAP FORCE DARK EDITION
PS3, Wii





FIFA 14
XBOX One, XBOX 360, PS4, PS3, Wii, Wii U, PS Vita, N3DS, PC

*Juegos para PS4 y Xbox One disponibles a partir de Noviembre

CALL OF DUTY GHOSTS
XBOX One, PS4
Lanzamiento: 05/11/13



| RESERVAS |



ASSASSIN'S CREED IV
BLACK FLAG

Y llévate de regalo el exclusivo DLC "THE WATCH" con acceso a la plataforma VIP y el contenido extra "EL PREMIO DE CASTAWAY".

PS3, XBOX 360, Wii U.
Lanzamiento: 31/10/2013
Regalo limitado a 2.500 uds.



GRAN TURISMO 6
Y llévate El Pack "Adrenaline" y conduce coches exclusivos

PS3
Lanzamiento: 06/12/2013

| LIQUIDACIÓN |

Selección de Juegos*
por sólo PVP: **9.90 €** (Unidad)

*consulta juegos disponibles

MÁS DE 1.400 JUEGOS



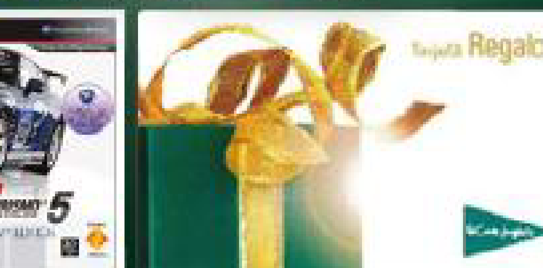






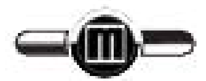


Te compramos los juegos que ya uno utilizas



Y llévate su valor en una Tarjeta Regalo*

Sujeto a la valoración de juegos. Puede haber productos sin valor. Ejemplo de valoraciones hasta 13 de octubre. Consulta importe para otros juegos



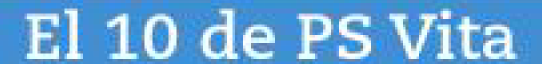
La plenitud de PS Vita



Sin llegar aún a los dos años de su lanzamiento, la portátil más potente del mercado se ha ganado el respeto de los usuarios con unas prestaciones que poco tienen que envidiar a las de las consolas de sobremesa, una gran variedad de aplicaciones y un catálogo de juegos notable. Y suma y sigue, porque PS Vita vino para quedarse por mucho tiempo.

Que un dispositivo pueda acompañarnos a cualquier sitio, que nos permita disfrutar de gran variedad de contenidos en todo instante a través de conexión 3G y con una altísima calidad como ningún otro en su género, por obra de su gran CPU/GPU, sin duda dice mucho de sí mismo. No obstante, en 2012 PS Vita revolucionó el concepto portátil ofreciendo a sus usuarios la oportunidad de disfrutar de experiencias únicas de entretenimiento con su pantalla táctil OLED de cinco pulgadas, un innovador panel táctil trasero y dos sticks analógicos. Hoy día sigue entusiasmando a nuevos jugones con sus numerosas aplicaciones y un notable catálogo de juegos en continua renovación, el cual se puede exprimir al máximo gracias a la potencia técnica del sistema, que además ha evolucionado la tecnología de la Realidad Aumentada y ofrece la posibilidad de realizar partidas cruzadas con PS3.

El 10 de PS Vita




Dos Joysticks


Cámara delantera y trasera


Pantalla táctil OLED 5"


Panel táctil trasero


Sensor de movimiento


Micrófono



Juego cruzado entre plataforma Play PS3


Conectividad


Servicio de adquisición y localización de datos


Tarjetas de Realidad Aumentada

Contenidos infinitos

Uno de los grandes atractivos de PS Vita es la posibilidad de acceder a múltiples contenidos. En las estanterías virtuales de PlayStation Store podemos encontrar los últimos lanzamientos en juegos digitales para la consola. Aquí también encontraremos una nutrida videoteca (sistema bajo demanda) con programas de televisión y películas, algunas incluso antes de estrenarse en los formatos DVD/Bluray. Además cuenta con un amplísimo catálogo de música que garantiza nitidez y calidad de sonido. Por otro lado, con PlayStation Plus los suscriptores del servicio pueden acceder a la colección instantánea de juegos y aprovecharse de interesantes descuentos y del servicio de almacenamiento online para partidas guardadas.

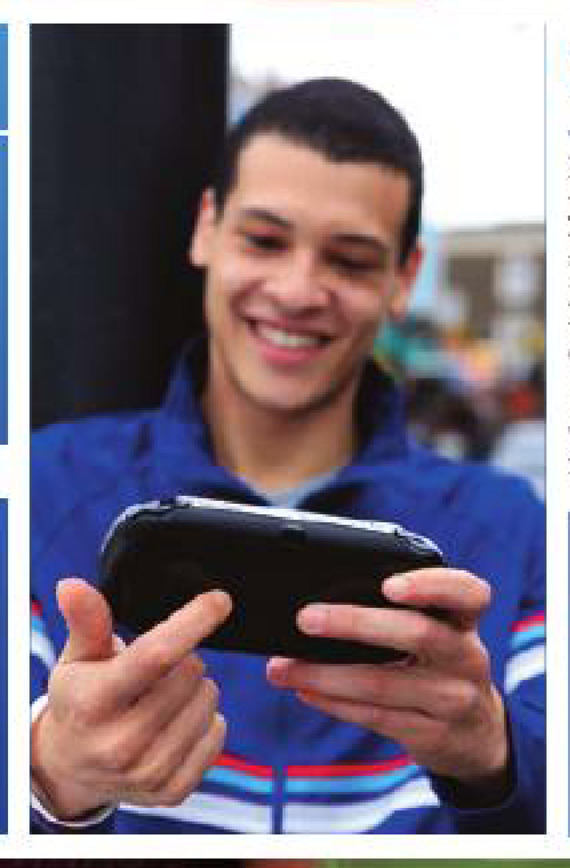
Aplicaciones



Con PS Vita los usuarios pueden contactar con amigos a través de aplicaciones como Group Messaging, Facebook y Live Tweet, además de chatear con Fiesta y Skype a la vez que juegan y ver vídeos de Youtube. Con Near puedes saber a qué juegan otros usuarios de PS Vita en las cercanías y citarte con otros jugadores de forma virtual.



Además de las aplicaciones que PS Vita lleva de serie, los jugadores pueden descubrir muchas cosas que se pueden hacer al descargar aplicaciones gratuitas como Frobisher Says!, DespertaClub, Ecolibrium, Travel Bug, Plaza del Tesoro y Plaza de Pintura. El campo para la imaginación es inmenso.



Nuevos juegos para soñar

El catálogo de juegos de PS Vita no ha dejado de enriquecerse en los últimos tiempos: «Epic Mickey: El retorno de dos héroes», «Rayman Legends», «Killzone Mercenary», «The Jack and Dexter Trilogy» o «Tearaway» son algunos. La última apuesta es «Invizimals: La Alianza», título desarrollado por el estudio español Novarama, que sigue la línea de la franquicia de explotar la Realidad Aumentada con una gran aventura y usando las funciones de PS Vita, como la pantalla táctil, el panel trasero, el sensor y la cámara trasera, para disfrutar de una experiencia muy intuitiva. Y gracias a las funciones multiplataforma, los jugadores podrán unirse a los jugadores de «Invizimals: El reino escondido» para PS3. Todo un puntazo.






© Disney
BLITZ GAMES
DISNEY
EPIC MICKEY
EL RETORNO DE DOS HÉROES
7
www.pegi.info
UNA AVENTURA LLENA DE MAGIA LLEGA A TU PS VITA
SOLO TÚ PUEDES AYUDAR A MICKEY Y A SU INSEPARABLE AMIGO OSWALD A SALVAR CON SU MAGIA EL REINO DE WASTELAND. PASA EL DEDO POR LA PANTALLA PARA ENTRAR EN ACCIÓN, Y UTILIZA EL SENSOR DE MOVIMIENTOS PARA DESPLAZARTE POR EL JUEGO. O COMPARTE LA AVENTURA CON TUS AMIGOS A PANTALLA COMPLETA, Y CELEBRA CON ELLOS LA VICTORIA. UNA FORMA EXCLUSIVA DE JUGAR TE ESTÁ ESPERANDO.
Disponible en PlayStation®Store
PS VITA
PlayStation.Network
EPIC MICKEY
EL RETORNO DE DOS HÉROES
PS VITA
PlayStation®Vita
SONY
make.believe
"PlayStation", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. Disney Epic Mickey 2: The Power of Two © Disney. Published by Disney Interactive Studios and Sony Computer Entertainment Europe Ltd. Developed by Blitz Games. All rights reserved.



Bienvenido a la nueva generación

22.11.13

Microsoft